

Pour coller tes copains

LA ROULETTE ENCYCLOPÉDIQUE

3F,50

Hebdomadaire 28e année Belgique 35 F Canada 75 cents
Suisse 3 FS 50 Italie 400 L Espagne 50 Ptas N° 1538

L'ENCYCLOPEDIE DES ANIMAUX DU MONDE

Aujourd'hui, Pif t'offre un jeu formidable, amusant et instructif à la fois. C'est la roulette encyclopédique.

Tu vas voir, la règle en est très simple. Tu peux jouer avec un copain ou plusieurs copains. Il y a deux camps adversaires : celui des joueurs et celui des questionneurs.

Maintenant, jouons.

Tire la première carte du paquet de cartes battues et tournées à l'envers. Tu la regardes : une question y est posée ; par exemple : un animal. Fais tourner la roulette : elle tombe sur B par exemple. Tu dois trouver un nom d'animal commençant par B : « Belette » ! Bravo, tu as trouvé, tu gardes la carte. Si tu n'avais pas trouvé, tu aurais donné la carte à ton adversaire.

Si, ni toi, ni ton adversaire ne réussissent à donner la réponse exacte, ton adversaire questionneur désigne une autre lettre en faisant tourner la roulette. De joueur, tu deviens à ton tour questionneur et tu ne peux pas répondre aux questions.

En fin de partie, celui des deux joueurs ou des deux camps qui a le plus de cartes a gagné.

Nous savons que tu aimes les animaux, mais je suis sûr qu'il y a des choses étranges et merveilleuses que tu ne connais pas à leur sujet.
En faisant tourner sa roulette encyclopédique, Pif va t'apprendre quelques bizarreries sur les animaux du monde.

C... comme crocodile.

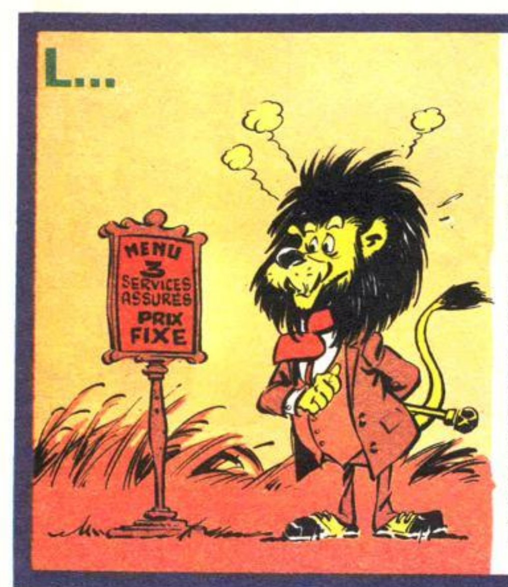


Le crocodile est le plus redoutable des animaux. A lui seul, il tue plus d'êtres humains que les tigres, les lions et les serpents réunis. En Afrique, il fait près d'un millier de victimes par an. Il possède le merveilleux pouvoir de renouveler certaines parties de son corps. Il perd une dent, une autre repousse immédiatement à sa place. Ses sucs digestifs possèdent tant d'acide chlorhydrique qu'il peut digérer des pointes de lances allant jusqu'à 15 cm de long.

Découpe le disque ci-contre et n'oublie pas que les vingt et une cartes comportant les questions se trouvent sur la couverture de ton Pif.

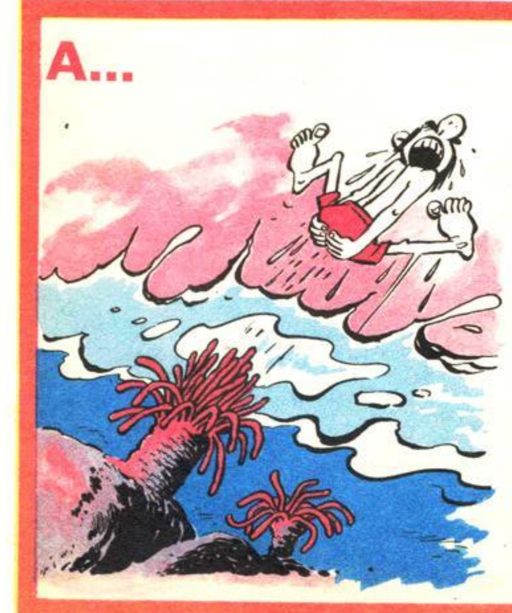
missing part

L... comme lion.

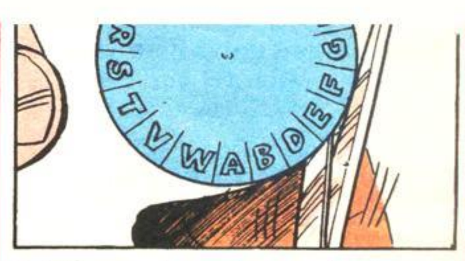


Le lion est un des animaux les plus sociables de la savane. Il vit en famille et en tribu. Le mâle est très affectueux avec ses petits. Chose étrange, c'est la lionne qui chasse pour toute la famille. Le lion vient se repaître du butin et elle ne peut toucher à rien. On a vu des lionnes tuer trois proies de suite pour leur seigneur et maître sans pouvoir en toucher aucune. La loi de la jungle est souvent cruelle pour les femelles !

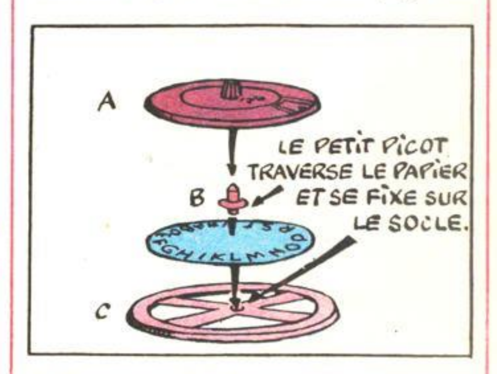
A... comme anémone de mer.



Saviez-vous que cette fleur-animal vit près de cent ans. Le pied fixé à un rocher, féroce, elle guette ses proies. Au moindre contact, elle décoche des milliers de flèches empoisonnées, qui paralysent les imprudents petits animaux dont elle se nourrit. L'anémone est un de ces animaux merveilleux dont un membre cassé repousse miraculeusement. C'est comme cela qu'elle peut vivre longtemps.



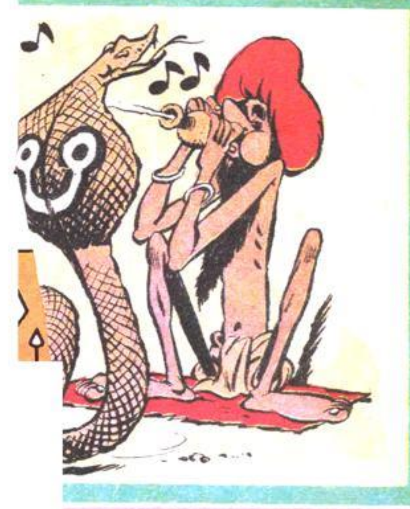
2. Découpe le cercle avec les lettres ; puis les vingt et une cartes en page 72.



3. Superpose les éléments comme sur le dessin.



4. Tourne la partie A ; quand elle s'immobilise, une lettre apparaît et le jeu commence.



missing part

Aujourd'hui, Pif t'offre un jeu formidable, amusant et instructif à la fois. C'es... roulette encyclo... mençant par B... trouvé, tu...

Tel insecte ne dure qu'un jour comme son nom l'indique. La larve de l'éphémère met deux ou trois ans à se développer dans l'eau. Un beau jour d'été, il prend son vol au-dessus de l'étang. Durant les quelques heures de sa brève existence, il va pondre ses œufs. Après cet effort, il n'a même pas le temps de se nourrir qu'il tombe mort sur le bord de la rivière. Naître pour mourir, c'est triste quand même !



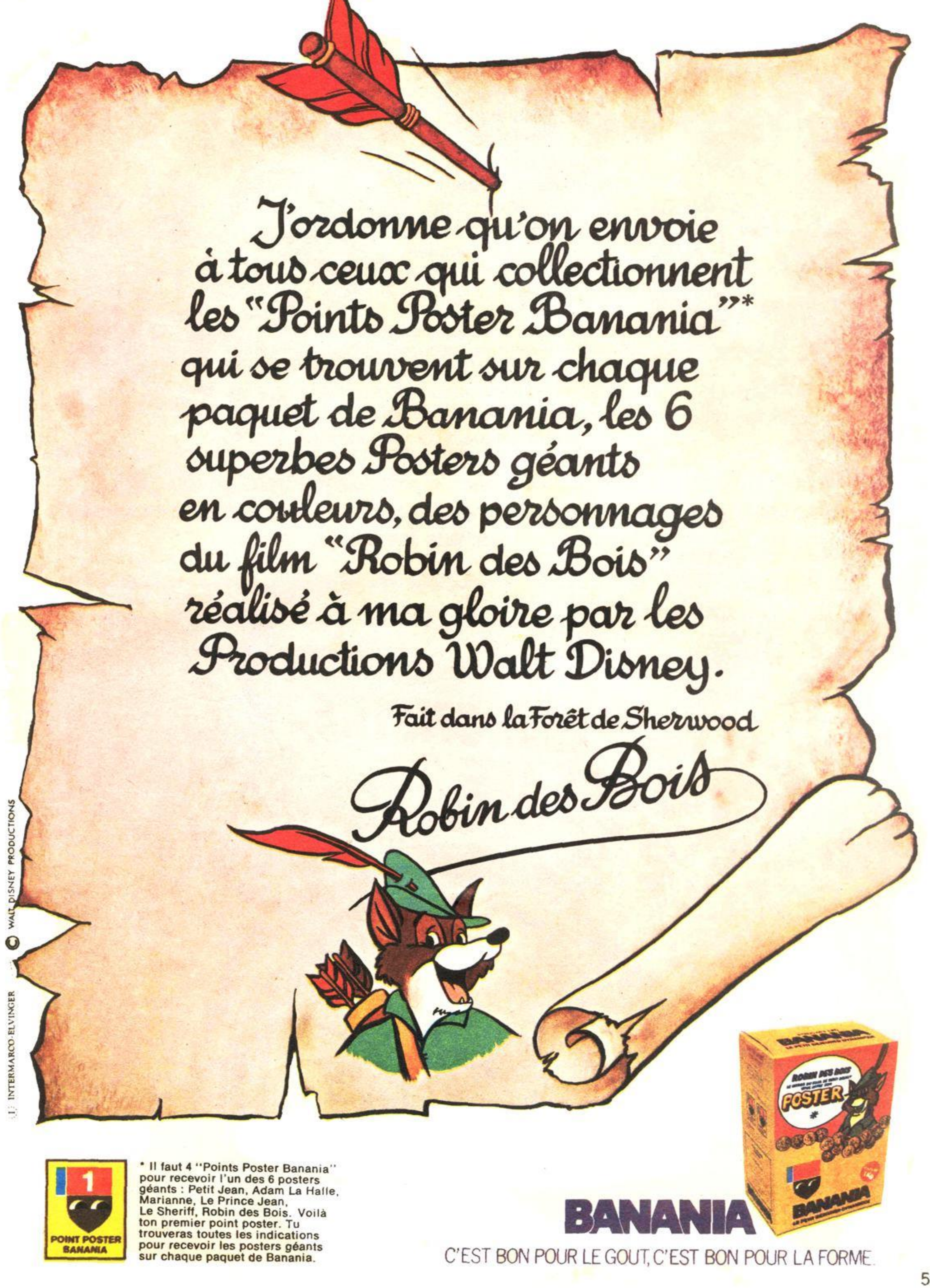
M... comme mandrill.

L'aspect effrayant de ce redoutable babouin d'Afrique occidentale est dû à son museau rayé, fin et effilé. Sa mâchoire impressionnante fait fuir jusqu'au léopard auquel il n'hésite pas à s'attaquer. Au zoo, tu peux les voir, isolés derrière des grilles et des glaces. En effet, ces singes sont très dangereux.

B... comme baleine bleue.

C'est le plus grand animal qui ait existé de mémoire de naturalistes. Les plus grosses atteignaient 30 mètres de long et dépassaient 136 tonnes. Malheureusement, trop chassées par l'homme, les baleines bleues sont en voie de disparition.





J'ordonne qu'on envoie
à tous ceux qui collectionnent
les "Points Poster Banania"*
qui se trouvent sur chaque
paquet de Banania, les 6
superbes Posters géants
en couleurs, des personnages
du film "Robin des Bois"
réalisé à ma gloire par les
Productions Walt Disney.
Fait dans la Forêt de Sherwood
Robin des Bois
INTERMARCO-ELVINGER
© WALT DISNEY PRODUCTIONS
1
POINT POSTER BANANIA
* Il faut 4 "Points Poster Banania" pour recevoir l'un des 6 posters géants : Petit Jean, Adam La Halle, Marianne, Le Prince Jean, Le Sheriff, Robin des Bois. Voilà ton premier point poster. Tu trouveras toutes les indications pour recevoir les posters géants sur chaque paquet de Banania.
BANANIA
POSTER
BANANIA
C'EST BON POUR LE GOUT, C'EST BON POUR LA FORME.



SI TU VEUX VOIR LE MONSTRE, NE MANQUE PAS LES PHOTOMOTOS DE LA SEMAINE PROCHAINE !
Le monstre ... c'est la Harley-Davidson XL 1000. (220 kilos...)
Et les photomotos de la semaine prochaine sont pleines d'autres beaux monstres.
Mets-les vite en cage dans ton album moto !

LE COURRIER DES LECTEURS

LA BANDE DESSINEE COMIQUE

Ami lecteur,

Tu me poses souvent des questions sur la bande dessinée. Tu dois te douter qu'avec tout le courrier que je reçois, je ne peux répondre, en même temps, à tes multiples interrogations. Dans « le courrier des lecteurs » du numéro 297, j'ai organisé une table ronde de lecteurs sur la bande dessinée de science-fiction.

Il en faut pour tous les goûts ! C'est pourquoi aujourd'hui, j'ai décidé de donner la parole aux amis de la bande dessinée comique.

En direct avec toi, Jacques Nicolaou, scénariste et dessinateur de Placid et Muzo, répond à tes questions. Mais n'oublie pas de m'écrire au « courrier des lecteurs » pour que nous préparions ensemble des prochains numéros « à tout casser » !

Ton copain Pif.



ENTRETIEN AVEC JACQUES NICOLAOU

Paul Vergot (Mâcon) : Placid et Muzo sont deux personnages créés par Arnal. A quelle occasion as-tu repris nos deux héros ?

JACQUES NICOLAOU :

— Un jour la rédaction m'a demandé de faire un jeu de l'oie avec tous les personnages du journal dont Placid et Muzo. Lorsque j'ai amené mon travail au journal, la rédaction a trouvé Placid et Muzo particulièrement bien réussis. On m'a demandé tout de suite d'essayer de faire une page de ces deux héros. Il y a de cela quinze ans. Et depuis je dessine Placid et Muzo.

Marie-Blanche Keguen (Brest) : Que faisais-tu avant ?

J. N. : Tout au début je faisais des dessins humoristiques pour différentes publications. Puis j'ai collaboré à la rubrique du journal des jeux dans Vaillant.



Céline Barret (Tours) : Qu'est-ce qui t'a amené à être dessinateur de bandes dessinées comiques ?

J. N. : D'abord par goût parce que j'aime beaucoup dessiner ; ensuite j'ai toujours envie de blaguer, de faire le clown. Et puis ce qui est gai, drôle est tellement plus vivant !

Martin Dupont (Paris) : Comment travailles-tu ?

J. N. : Il me faut environ deux jours. Je travaille seul. Pendant quelques jours, je coupe mon téléphone, je ferme la télévision, la radio. Je prends mon crayon et je « pose » mes idées directement sur le papier. Dans un premier temps j'exécute les personnages avec le texte qui les accompagne, sous forme de croquis. Je referme mon carton à dessin et retravaille à nouveau l'histoire quelques semaines plus tard, en tenant compte bien sûr des saisons, des thèmes, etc.

Hélène Masset (Cahors) : Tiens-tu compte de l'avis des critiques des lecteurs pour faire tes histoires ?

J. N. : C'est très important le « courrier des lecteurs ». Ma fille m'aide précieusement dans mon travail. J'ai aussi des petits voisins, des enfants du quartier qui lisent Placid et Muzo. Ils regardent l'histoire et suivant leurs réactions je fignole le dessin ou le modifie légèrement. Il leur arrive même de me donner des idées pour des histoires...

Des histoires drôles ?

J. N. : Bien sûr ! Sinon ce ne serait plus Placid et Muzo !

**Vous aussi écrivez-nous à :
COURRIER DES LECTEURS
Editions de VAILLANT
126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10**

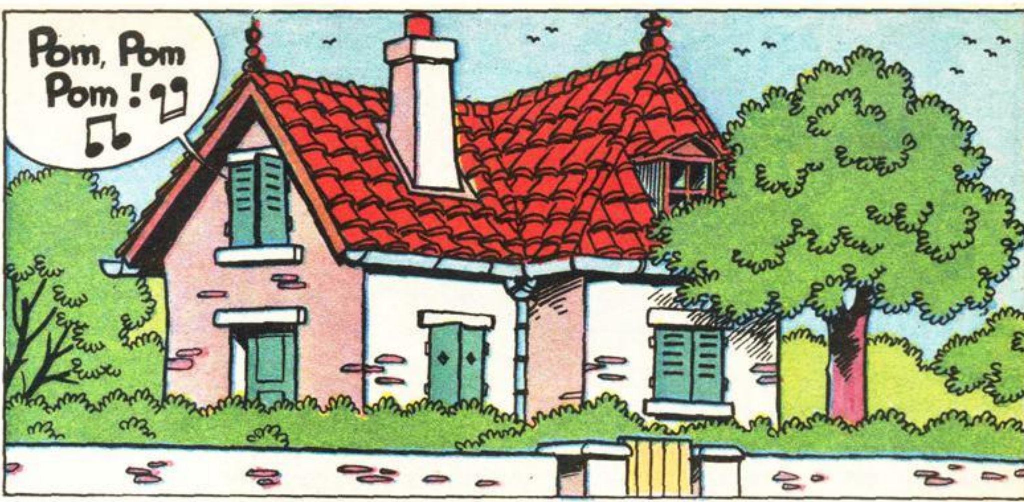
Attention, ce numéro n'est complet qu'avec son gadget paginé I et II sur la couverture.



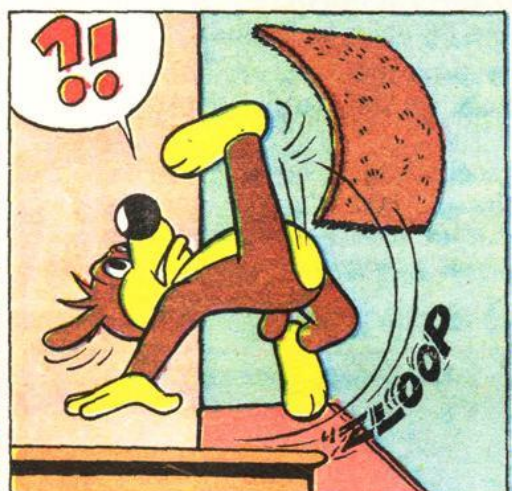
Editions de Vaillant, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10. Tél. : 770.97.59.
Directeur de la publication : Claude COMPEYRON. *Comité de direction* : Hélène BRAYE, Claude COMPEYRON, Jean-Claude LE MEUR, André LIMANSKY, Michel NICOLINI. *Directeur des rédactions* : Jean-Claude LE MEUR. *Rédacteur en chef adjoint* : Claude GENDROT. *Administrateur* : Hélène BRAYE. *Directeur commercial* : André LIMANSKY. *Relations extérieures* : Mali ZONCA. *Publicité* : chez l'éditeur.
772.11.1974. IMPRIMERIE MONTSOURIS, Massy. OGP. Mise sous film rétractable « Girolène » par PROMO-CARTES (Paris). Imprimé en France. Loi n° 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Dépôt légal : novembre 1974.

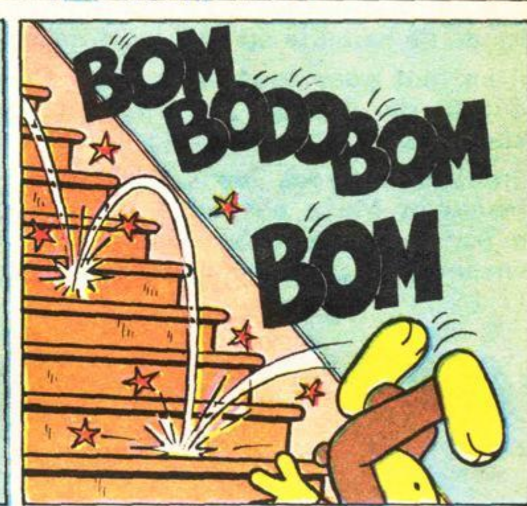
OJD DIFFUSION · PUBLICITÉ


Ni Vu
Ni Connu
Personnages de C.Arnal
Textes de J.M.Nadaud


Pom, Pom
Pom !


De bon matin j'ai rencontré le train ...


?!
ZLOOP


BOM
BODOBOM
BOM


POM
SPLATCH

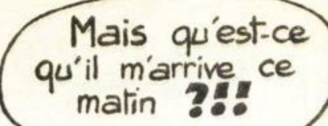

Eh ben ! le train, ce matin, ce n'était pas un omnibus, mais un express ...


J'aurais mieux fait de rester couché, je me sens déjà la tête lourde !
1538


Deux cachets d'aspirine me feront du bien!


Hélà !


RE-SPLATCH


Mais qu'est-ce qu'il m'arrive ce matin ?!!




Pour le tapis j'avais un doute. Mais pour le balai j'en suis certain ! Il m'a sauté entre les pattes !


Au premier abord c'est un balai normal ... Un peu usagé, mais sans rien de magique !
Bizarre!


Bizarre bizarre!
VROM


VROOOOOM
Quoi encore?!


Voilà autre chose! l'aspirateur se met en marche tout seul maintenant!
VROAM
CYCLONE


Mais ?!
Gloub!

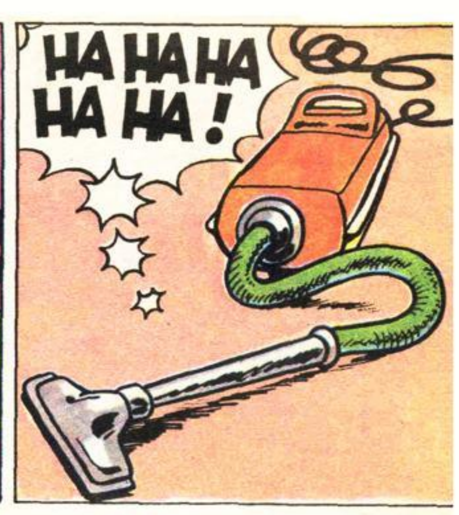
1538


A moi! Au secours! A moi! Police! La maison est habitée par des revenants!
VROOO
CYCLONE

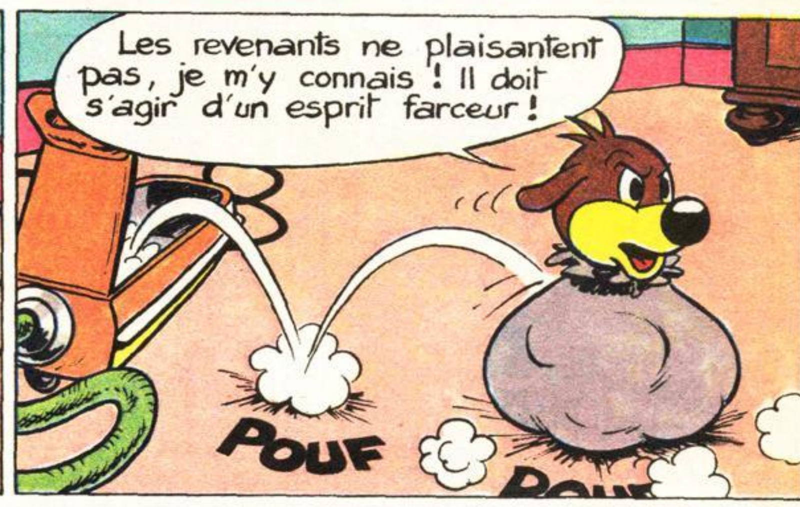

PAS ÇA! NOOON!
VROAR















Pourtant je n'ai pas beaucoup d'esprits parmi mes relations !

1538








OUAH ! HA HA HA !
HA HA HA
HA HA !


AH ! Il est spirituel l'esprit !


Je l'entends qui se fend la pêche derrière le poirier !
...Ce rire !.. où l'ai-je entendu ? Il faut que j'en aie le cœur net !

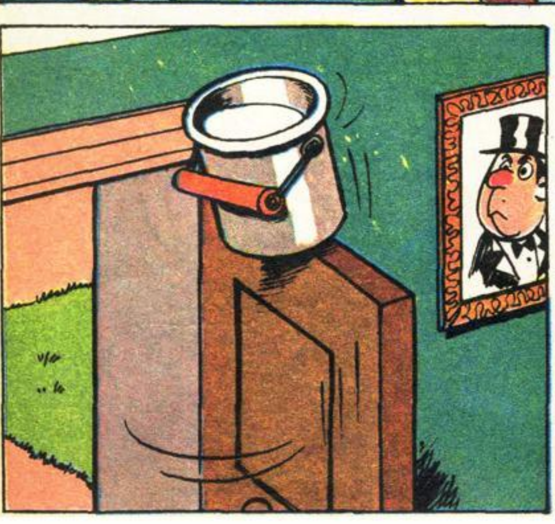

Ha ! Ha ! Quelle rigolade mes amis !... Ha ! Ha ! je n'en peux plus !


HA HA ! Le Pif ne se doute pas que j'ai emprunté une de ses fameuses pilules d'invisibilité à l'homme invisible !
Hercule !
HA HA ! Ni vu, ni connu !


Il ne m'a pas vu ! rentrons vite lui préparer une petite surprise !


C'est trop drôle ! Je retourne lui faire quelques farces
Ha Ha ! J'en ris d'avance !

1538



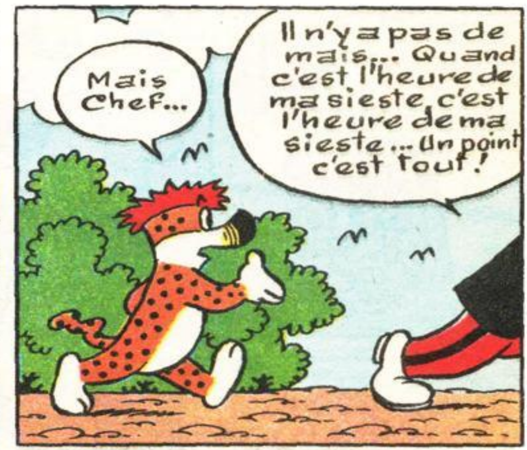

Hi Hi Hi ! L'Hercule invisible est démasqué !
FIN



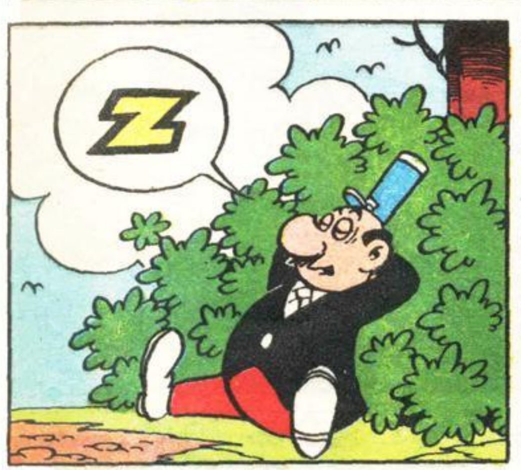
LÉO bête



C'est l'heure de ma sieste... Alors, pour une fois tâche de te tenir tranquille Compris?
ZOO



Mais Chef...
Il n'y a pas de mais... Quand c'est l'heure de ma sieste, c'est l'heure de ma sieste... Un point c'est tout!



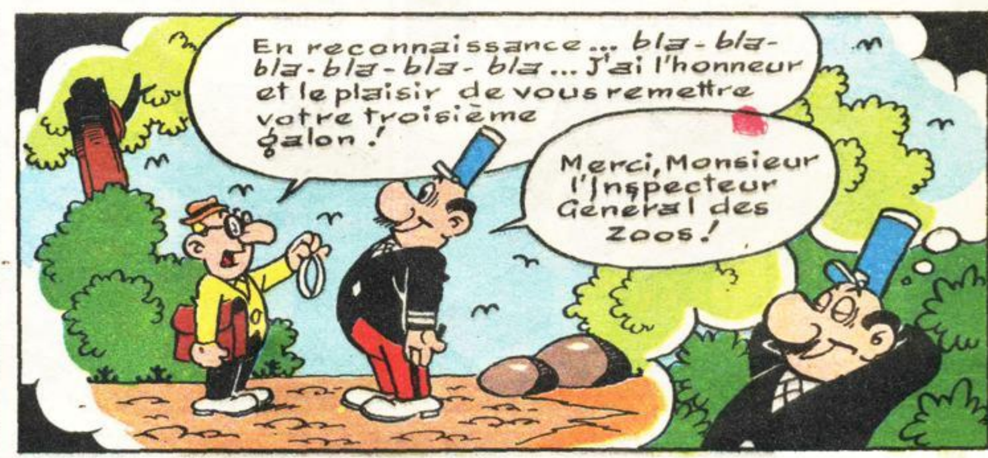
Z



En reconnaissance des services rendus, de vos capacités, de votre sens du devoir, j'ai l'honneur et le plaisir de vous remettre votre second galon!
Merci, Monsieur l'Inspecteur Général des Zoos!



FLÛTE! Il dort!
Z



En reconnaissance... bla-bla-bla-bla-bla-bla... J'ai l'honneur et le plaisir de vous remettre votre troisième galon!
Merci, Monsieur l'Inspecteur Général des Zoos!



Ca tombe mal!
Z



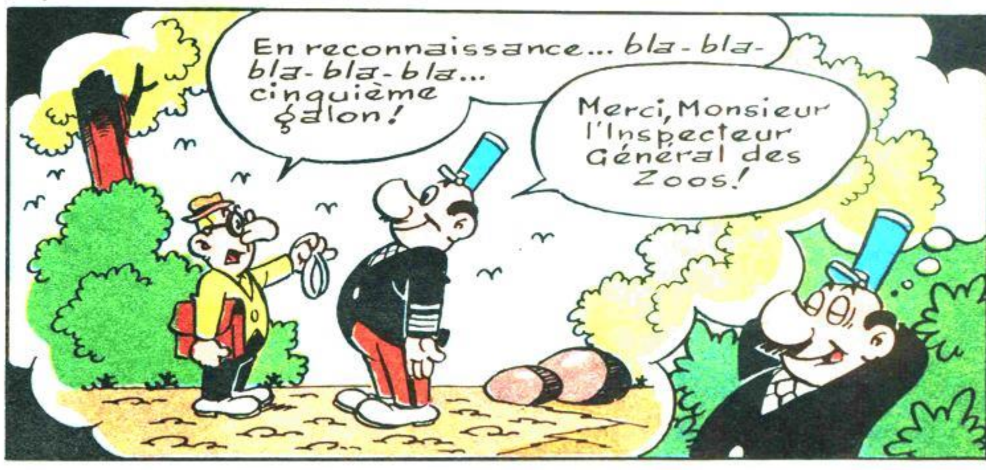
En reconnaissance... bla-bla-bla-bla-bla-bla... quatrième galon!
Merci, Monsieur l'Inspecteur Général des Zoos!
Rmas. 1538-1

à PART...






J'avais l'intention de m'évader!
Z

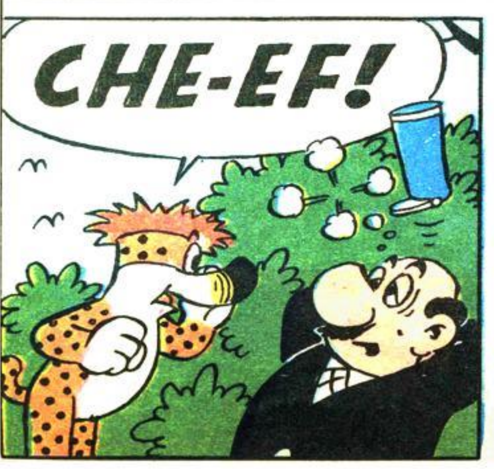

En reconnaissance... bla-bla-bla-bla-bla... cinquième galon!
Merci, Monsieur l'Inspecteur Général des Zoos!


Je ne veux pas le faire pendant son sommeil... Ce serait déloyal!
Z


En reconnaissance... bla-bla-bla-bla-bla... première étoile!
Merci, Monsieur l'Inspecteur Général des Zoos!


Il faut lui laisser une chance de me rattraper... Allez, hop! Je le réveille!
Z


En reconnaissance... bla-bla-bla-bla-bla... Seconde étoile!
Merci, Monsieur l'Inspecteur Général des Zoos!


CHE-EF!




Sabotage d'avancement... Ça va te coûter cher!
Au fou!
Qmas 1538-2

Voici les premiers Pif-Album.

Pour tes héros préférés c'est la consécration.

Pour toi c'est la plus belle façon de commencer ta collection Bandes dessinées.

6 Titres parus
En vente partout





PIFOU...




Glop-glop !

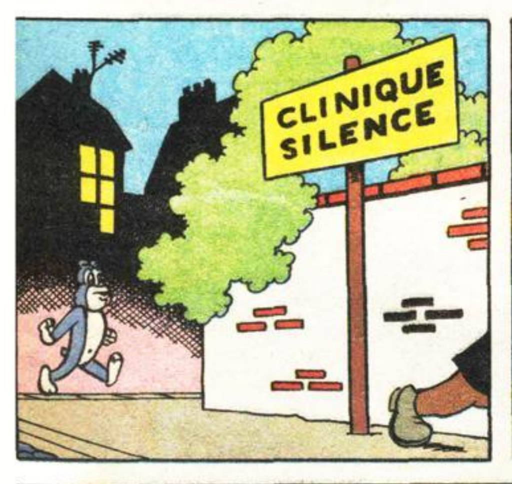

Glop-glop-glop-glop-glop-glop !
Moi ? Jouer aux billes avec toi ?


Excuse-moi, c'est un jeu pour les petits... Je suis bien trop grand pour partager tes amusements !


!


Pas glop petit Pifou !

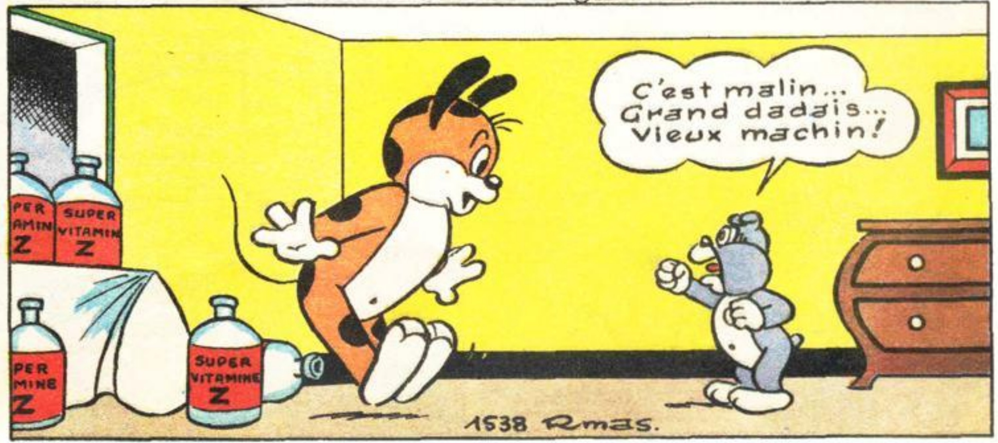

Et moi, je voudrais bien retrouver l'innocence de mon enfance !


CLINIQUE
SILENCE


Retrouver votre jeunesse... Mais bien sûr... C'est très possible !


Un petit séjour de quatre semaines dans ma clinique... Une série de piqûres au sérum de Gogomoletz ...Couchez-vous... Le traitement commence immédiatement !
Merci Docteur !

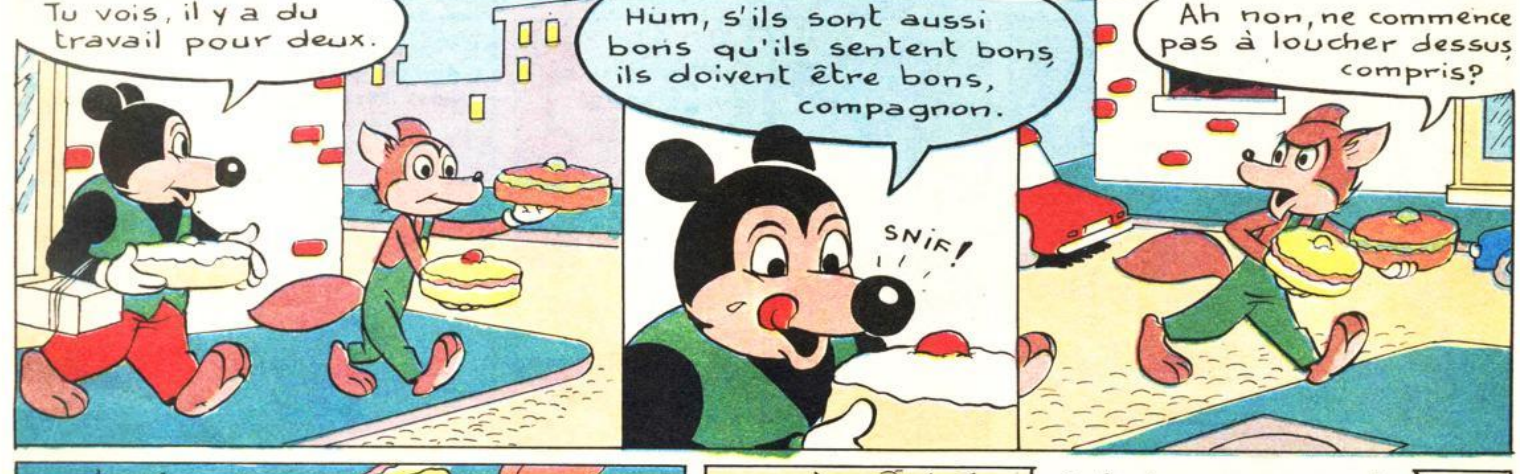

Un mois plus tard...
Pifou... Hou-hou... Réjouis-toi... j'ai rajeuni de 10 ans... On va pouvoir s'amuser comme des petits fous !


C'est malin... Grand dadais... Vieux machin !
SUPER VITAMINE Z
SUPER VITAMINE Z
1538 Rmas.

PLACID et MUZO

D'après les personnages de C. Arnal
scénario et dessins de J. Nicolaou.



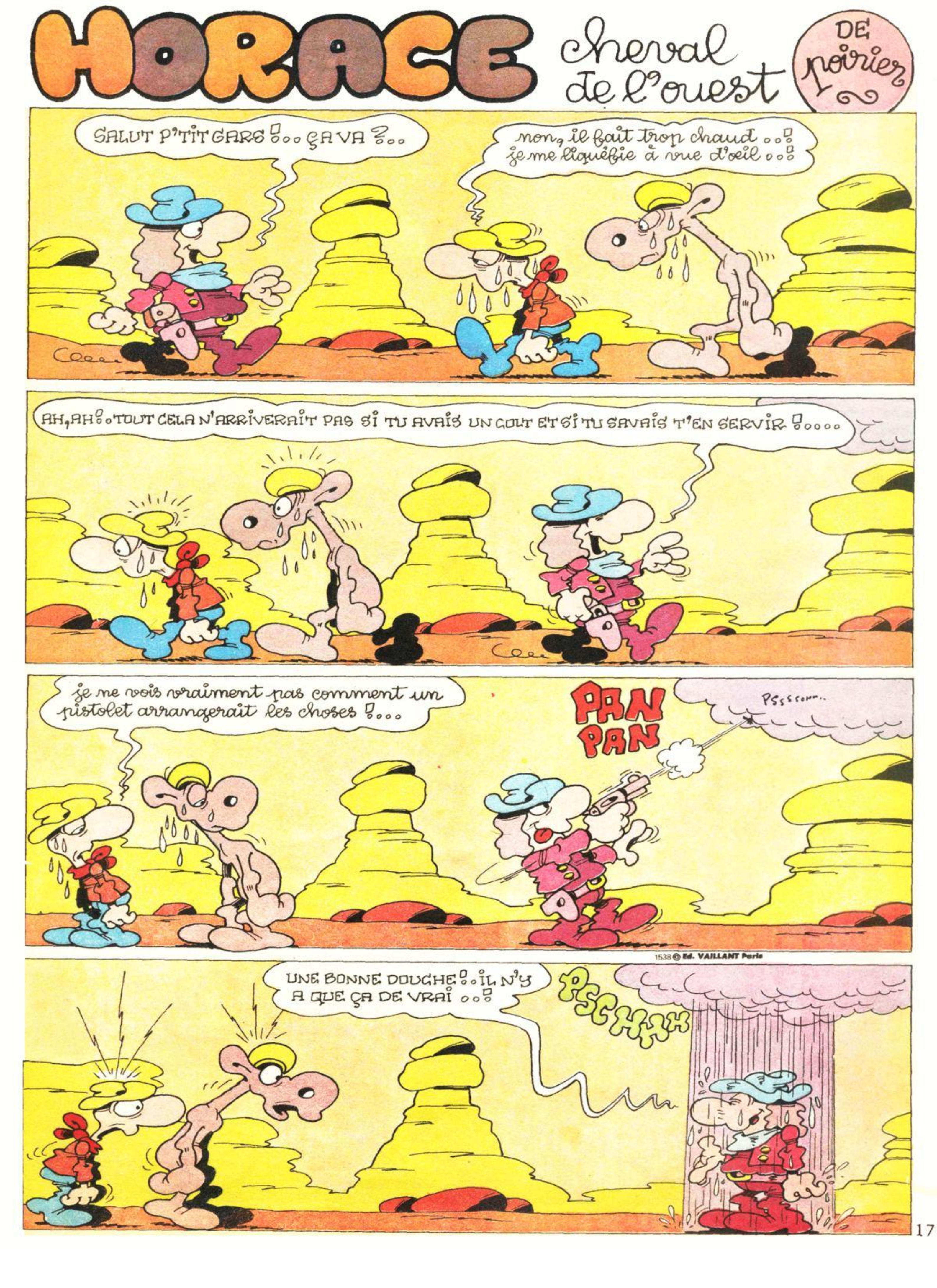











HORACE
cheval de l'ouest
DE poirier
SALUT P'TIT GARS !... ÇA VA ?...
non, il fait trop chaud ..!
je me liquéfie à vue d'oeil ..!
AH, AH !.. TOUT CELA N'ARRIVERAIT PAS SI TU AVAIS UN COLT ET SI TU SAVAIS T'EN SERVIR !....
je ne vois vraiment pas comment un pistolet arrangerait les choses !...
PAN PAN
Psssss...
1538 © Ed. VAILLANT Paris
UNE BONNE DOUCHE !.. IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI ..!
PSCHHH

DICENTIM le petit Franc

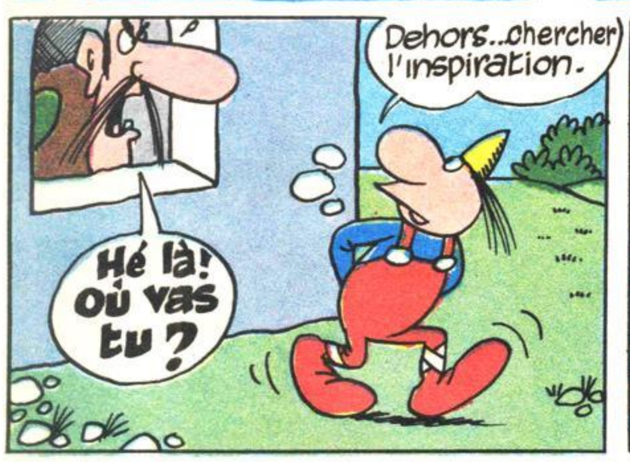
par KAMB







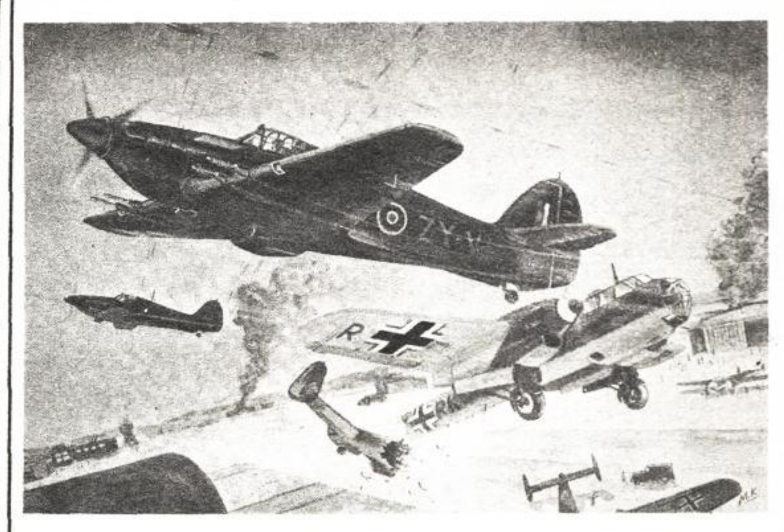












LA SEMAINE PROCHAINE



L'ARME TERRIFIANTE


FANFAN LA TULIPE
SCENARIO : SANI.
DESSIN : GATY
LA GRANDE FAIM
EN CE TEMPS-LÀ, FANFAN LA TULIPE FAISAIT LA GUERRE, DU CÔTÉ DU LUXEMBOURG, POUR LE COMPTE DU ROI. CAR, CHACUN LE SAIT, LES ROIS FONT FAIRE À D'AUTRES LES GUERRES QU'ILS DÉCLARENT.
© Ed. VAILLANT Paris, 1538
LE RÉGIMENT DE FANFAN, LE ROYAL-NORMANDIE, RÉGIMENT D'ÉLITE POURTANT, SE TROUVAIT EN MAUVAISE POSTURE, CERNÉ DANS UNE FORTERESSE QUI TOURNAIT INSENSIBLEMENT À L'AMAS DE RUINES.
1



MALHEUREUSEMENT - C'EST LA UNE DES ABSURDITÉS DE LA GUERRE - VOUS ALLEZ CONTINUER À VOUS CANARDER ET, PEUT-ÊTRE JUSQU'À CE QUE MORT S'ENSUIVE...

ILS SE CANARDÈRENT EN EFFET DES SEMAINES DURANT...








ET MOI, TOUS SES CANONS CONTRE UN CHAPON, FOI DE BOUDU-MANGE-TOUT !

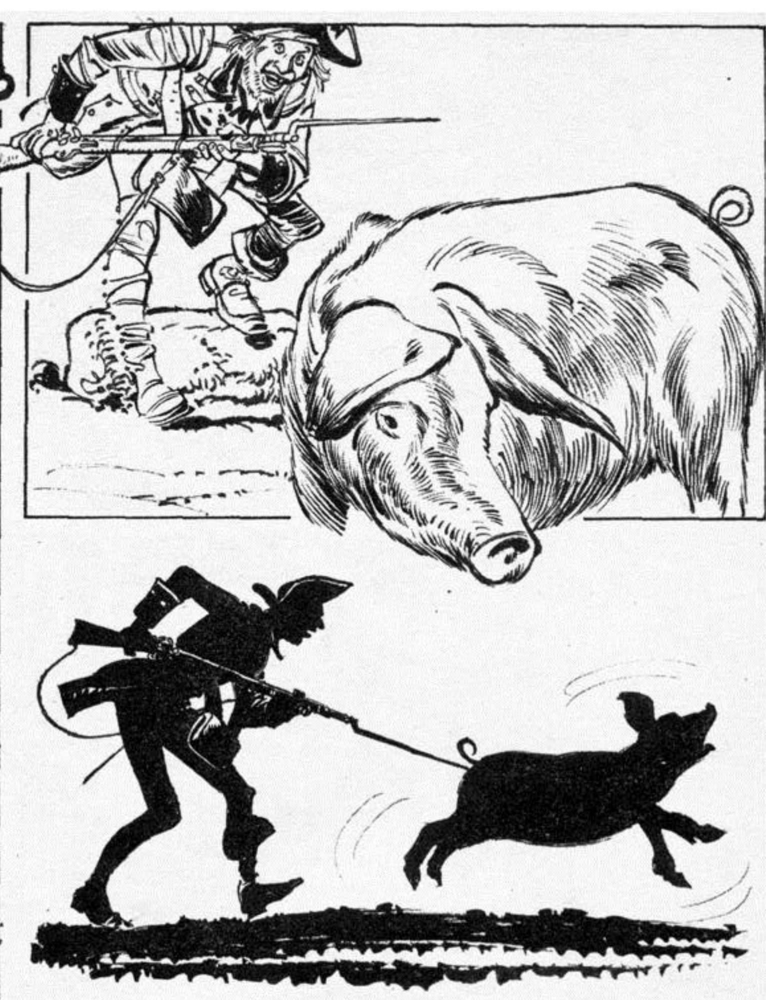

ON MANGEA TOUT CE QUI ÉTAIT MANGEABLE...




...AVANT DE MANGER CE QUI ÉTAIT INMANGEABLE...




ET SONNA L'HEURE DES HALLUCINATIONS...
OÙ EST PASSÉE CETTE FOURMI... C'EST BON LES FOURMIS... C'EST MÊME TRÈS BON... DOMMAGE QUE ÇA AIT DE SI PETITES CUISSES !


UN COCHON!


AIE HOULA
OUILLE
OUILLE
OUILLE

CELA NE POUVAIT PLUS DURER.
IL NE RESTERA BIENTÔT PLUS DES SOLDATS DE SA MAJESTÉ QUE LEURS SQUELETTES, SI TU VOIS CE QUE JE VEUX DIRE...


JE VOIS!
4









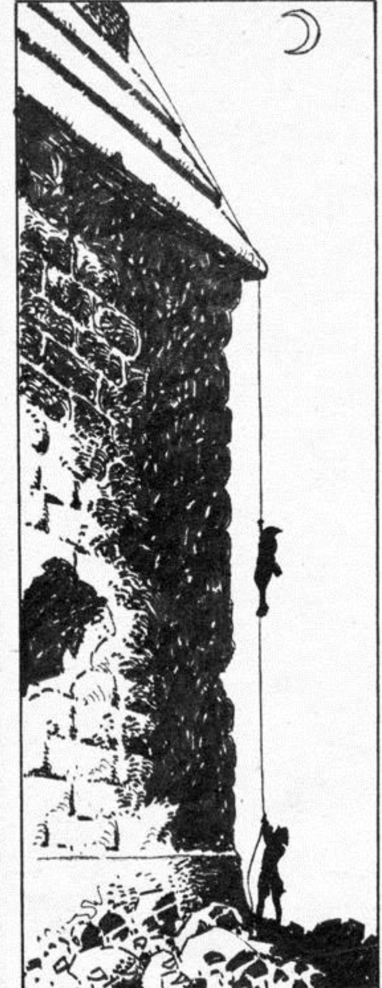


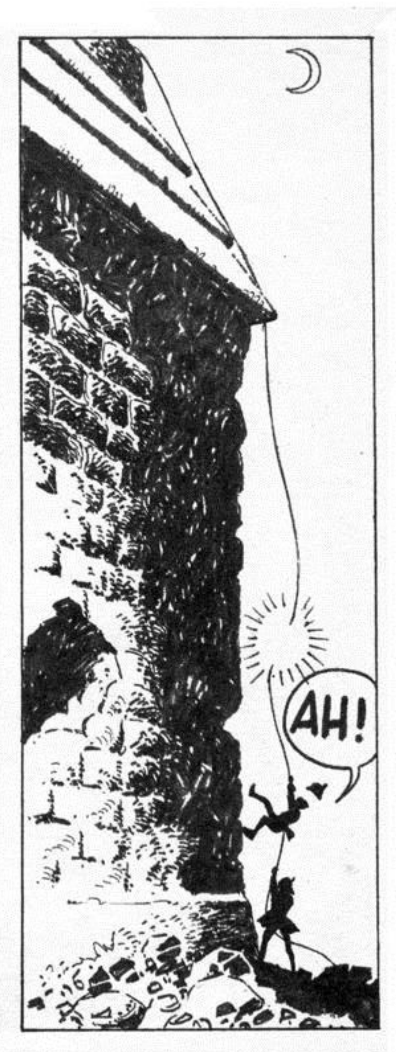
1538 © Ed. VAILLANT Paris






LA NUIT MÊME...




AH!


AH!


J'AI CRU QUE JE RECEVAIS LE CIEL SUR LA TÊTE!
NE TE PLAINS PAS, J'AI AU MOINS MAIGRI DE QUINZE KILOS DEPUIS QUE NOUS SOMMES ENFERMÉS DANS CETTE FORTERESSE DE MALHEUR!


6






PEUX-TU ME DIRE, COLLÈGUE, OÙ SE TROUVENT LES SERVICES DE L'INTENDANCE ?
OUI ! ILS SONT INSTALLÉS JUSTE À CÔTÉ DE CE MOULIN QUE VOUS VOYEZ LÀ-BAS...




? ! ?


MAIS... MAIS, VOUS ÊTES DES SOLDATS FR...


...FRANÇAIS, OUI, MON BRAVE.
AH !


QUELQUES MINUTES PLUS TARD...
SUIS-JE PRÉSENTABLE EN UNIFORME LUXEMBOURGEOIS, FANFAN ?


PAS PLUS QU'EN UNIFORME FRANÇAIS ! ALLEZ, RAMASSE SON FUSIL ET VIENS !


PAS TANT DE BRUIT : TU VAS NOUS FAIRE REPÉRER !
CRAC


PEU APRÈS, FANFAN LA TULIPE, COMME BOUDU-MANGE-TOUT AVAIT REVÊTU UN UNIFORME ENNEMI...
LE PLUS DIFFICILE RESTE À FAIRE...


C'EST-À-DIRE...


...ATTELER DEUX CHARIOTS...


...LES CHARGER DE VICTUAILLES DIVERSES...
8



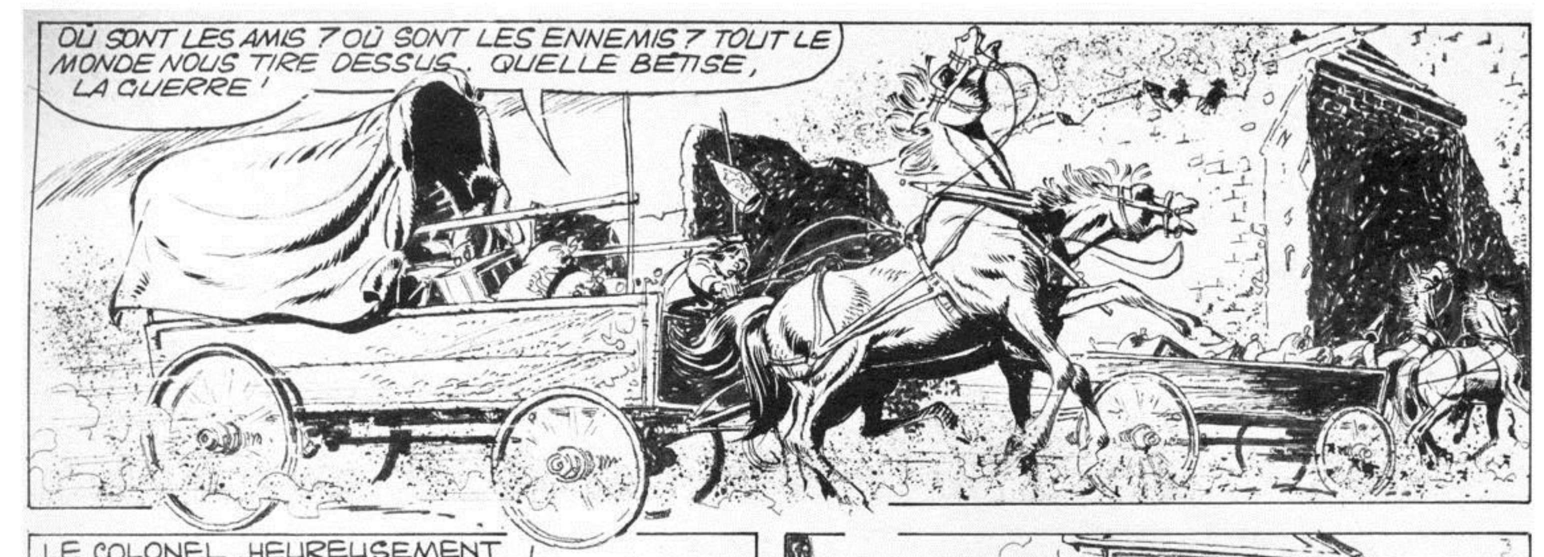




1538 © Ed. VAILLANT Paris






OÙ SONT LES AMIS ? OÙ SONT LES ENNEMIS ? TOUT LE MONDE NOUS TIRE DESSUS... QUELLE BÊTISE, LA GUERRE !


LE COLONEL, HEUREUSEMENT INTERVINT...
ARRÊTEZ ! ILS SONT DES NÔTRES !




ON FIT RIPAILLE CETTE NUIT-LÀ DANS LA FORTERESSE...


...OUBLIANT LA GUERRE QUI CAMPAIT DEVANT LA PORTE D'ENTRÉE...
BOUDU VA REPRENDRE LES QUINZE KILOS QU'IL AVAIT PERDUS... IL FAUDRA ÉVITER DE LE RECEVOIR SUR LA TÊTE...
FIN
10



Suivez Ludo dans son enquête et découvrez les indices qui vous révéleront les clefs de l'énigme. Ouvrez l'œil et le bon.

Des feux imprévus s'allument à Bouzu-les-Bains. Fermes, forêts, maisons ou voitures brûlent au gré d'un mystérieux pyromane.

La police locale n'a pas encore mis la main sur le malfaiteur. Le comte Arnold Rebour fait venir Ludo à la fois pour être protégé et pour chercher le coupable.



1. Ludo vient d'arriver dans la soirée à Bouzu-les-Bains et demande son chemin à un fermier occupé à emplir sa grange de paille.



Le comte A. Rebour vit seul avec son valet Joseph. Celui-ci, qui ne paraît pas très stylé, vient au devant de Ludo.



2. Le comte est un grand collectionneur et un amateur passionné de timbres. Il montre à Ludo ses richesses.



Il pense que le pyromane, connaissant les responsables de la police locale, peut facilement leur échapper. ▶





3. Après le repas, la conversation s'est prolongée fort tard dans la soirée et le comte regagne son lit.

Puis Joseph va conduire Ludo dans la chambre qu'il occupera tout le temps que durera l'enquête.





4. Ludo espère passer une bonne nuit dans cette belle résidence à proximité d'un charmant village.

Vers 5 heures du matin, la sirène d'alarme retentit au village, le réveillant brutalement.





5. Ludo s'est précipité dans la chambre du maître des lieux et le tire de son sommeil.

Le comte s'habille en toute hâte, alors que Joseph réveillé par la sirène arrive à son tour.





6. Les deux hommes courent vers la voiture du comte qui est toujours face à l'entrée du jardin.

Mais lorsqu'ils atteignent la ferme dont la grange est en feu, le comte pousse un cri de surprise.



7. Les pompiers s'activent à éteindre le feu qui a déjà commencé à mordre sur la ferme.

Le fermier du comte est désespéré, mais Ludo est déjà troublé par quelques constatations.





8. Ludo commence sa petite enquête en interrogeant les paysans qui ont été attirés par l'incendie.

Les réponses qu'il obtient ne lui apprennent pas grand-chose, pourtant le comte, lui, a des soupçons.



9. Le lendemain le comte qui doit se rendre à la ville, à cent kilomètres de là, dépose Ludo au village.



Notre ami converse avec le garde champêtre qui pense que l'imprudence des vacanciers est cause des sinistres.



10. C'est alors qu'un paysan arrive à bicyclette, annonçant qu'un nouveau feu vient de se déclarer.



Ludo regagne le château pour réfléchir. Il ne croit pas à l'hypothèse du garde champêtre.



11. Ludo fait les cent pas dans le jardin lorsque le comte arrive, de retour de la ville.



Tous deux repartent aussitôt vers les lieux du nouveau sinistre pour constater les dégâts.





12. Dans la matinée du lendemain, Ludo décide de réunir les principaux intéressés au café du village.

Fort complaisamment, Ludo offre des cigarettes à tout le monde et commande les apéritifs.



13. La discussion sur ces incendies est assez mouvementée et chacun émet son opinion.

Mais le comte commence à s'énerver et Ludo estime qu'il est maintenant temps, pour lui, de parler.



14. Il commence donc par présenter au comte sa note de frais... Puis il donne les résultats de son enquête.

Cinq indices n'ont pas échappé à Ludo. Le lecteur perspicace les aura remarqués.

1. **Chez le comte, à son arrivée.**
2. **Lors du réveil du comte.**
3. **En regagnant la voiture du comte.**
4. **En montant dans la voiture.**
5. **En repartant en voiture pour aller voir le feu.**

QUELLE EST DONC LA CONCLUSION DE LUDO ?

Solution page 36.

COIN DES BLAGUES

Rentrant chez lui à la fin d'une journée de travail harassant, un père demande :
— Qu'est-ce que vous avez fait aujourd'hui, mes petits ?
— Moi, j'ai lavé la vaisselle après le déjeuner, dit Jacqueline.
— Moi, j'ai essuyé la vaisselle, déclare Nicole.
— Et toi, Pierrot, qu'as-tu fait ?
— Moi, j'ai ramassé les morceaux !

B. MASTEAU (Grézillac).



— Alors ? Il vibre toujours ce moteur ?



— Ils ont un de ces moral cette année !



— Crois-tu que cela va nous permettre de passer longtemps inaperçus ?

A la nuit tombée, deux campeurs lisent sous leur tente à la lueur d'une lampe. Bientôt, harcelés par les moustiques, ils décident d'éteindre et de s'endormir.
Quelques instants plus tard, l'un des campeurs aperçoit un ver luisant et réveille son camarade.
— Chut, tais-toi, il y en a un qui nous cherche avec une lanterne.

J. DALAMITZA (Bucarest).

●



— Merci Paul, ça ira pour le sel...

Solution de l'enigme LUDOVIC p. 31.





1. Le comte a une loupe puissante pour examiner ses timbres. Ludo pense à la suggestion du garde, parlant d'un morceau de verre au soleil.

2. Lorsque Ludo réveille le comte, il y a trois roses dans le vase, alors qu'à son coucher il n'y en avait que deux. Le comte est donc sorti la nuit et a machinalement cueilli cette fleur.

3. En sortant pour aller voir l'incendie, la voiture du comte n'est plus située à la même place que la veille, et il y a une rose de moins au rosier; le comte l'a donc utilisée dans la nuit.

4. Lorsque Ludo monte pour la seconde fois dans la voiture du comte, il constate qu'il n'y a plus qu'un bidon d'essence derrière le siège, alors qu'il y en avait deux précédemment.

5. Il constate également que le compteur kilométrique marque 5804 kms contre 5792 la veille, ce qui indique que le comte n'a pas pu aller à la ville située à 100 kms de là.

Tous ces indices montrent clairement que le comte a menti et ne s'est jamais trouvé là où il prétendait être lorsque les incendies se déclaraient. Ludo ne peut que conclure que c'est lui le maniaque qui a mis le feu à sa propre ferme pour écarter les soupçons.


LE DÉFI IMPOSSIBLE
texte COTHIAS
dessins HUESCAR
PHILIPPE VI DE VALOIS EST ROI DEPUIS UN AN.
SON ACCESSION AU TRÔNE, CONTESTÉE PAR LE JEUNE EDOUARD III D'ANGLETERRE SERA À L'ORIGINE DE LA SECONDE GUERRE QUI RAVAGERA LA FRANCE POUR CENT NOUVELLES ANNÉES...

1


MAIS L'HISTOIRE SUIT SON COURS... EN CETTE BELLE JOURNÉE DE JUIN TREIZE CENT VINGT-NEUF, AUX ALENTOURS D'AMIENS CE N'EST ENCORE QUE JEUX, TOURNOIS ET JOUTES GALANTES QUI OPPOSENT LES FRANÇAIS AUX BARONS D'OUTRE-MANCHE.
LE JEUNE ROI EDOUARD A RENDU SON HOMMAGE DE VASSAL À PHILIPPE, D'UN ASSEZ MAUVAIS CŒUR, UNE SEMAINE PLUS TÔT ET LA RIVALITÉ QUI COMMENCE À PESER ENTRE LES DEUX ROYAUMES S'AFFIRME DÉJA AU COURS DES AFFRONTEMENTS.
LES CHEVALIERS FRANÇAIS ONT-ILS JAMBES SI FRÊLES QU'ILS VOLENT CUL PAR DEVANT TÊTE À LA MOINDRE ESTOCADE ?
© Ed. VAILLANT Paris 1538
AH, ÀH, AAH! JE NE SUIS POINT VENU DE MES TERRES ANGLAISES POUR COMBATTRE DES FEMMES! QU'ON ME PRÉSENTE ENFIN QUELQU'UN À MA MESURE!
PAR DIEU! VOTRE CHAMPION ABAT MES PRINCES FRANÇAIS COMME MOUCHES, MON COUSIN! PLUS DE DIX, ONT DÉJA VIDÉ LEURS ÉTRIERS. N'Y A-T-IL PAS, DESSOUS CES TROP BRILLANTS TRIOMPHES, QUELQUE SORCELLERIE ?
POINT DE SORCELLERIE, MON COUSIN, JE L'ASSURE! LE BARON DE YARDSTONE EST DE FIER SANG SAXON! IL POSSÈDE GRANDE FORCE ET IL EST FORT HABILE À JOUER DE SA LANCE...
DES MUSCLES DE PARTOUT NE VALENT PAS GRAND-CHOSE, SANS UNE ONCE DE CERVELLE, MON GENTIL SIRE... JE N'AIME POINT TROP LA FAÇON QU'A VOTRE SOUDARD DE SE MOQUER AINSI DE CEUX QU'IL MET À MAL !
2

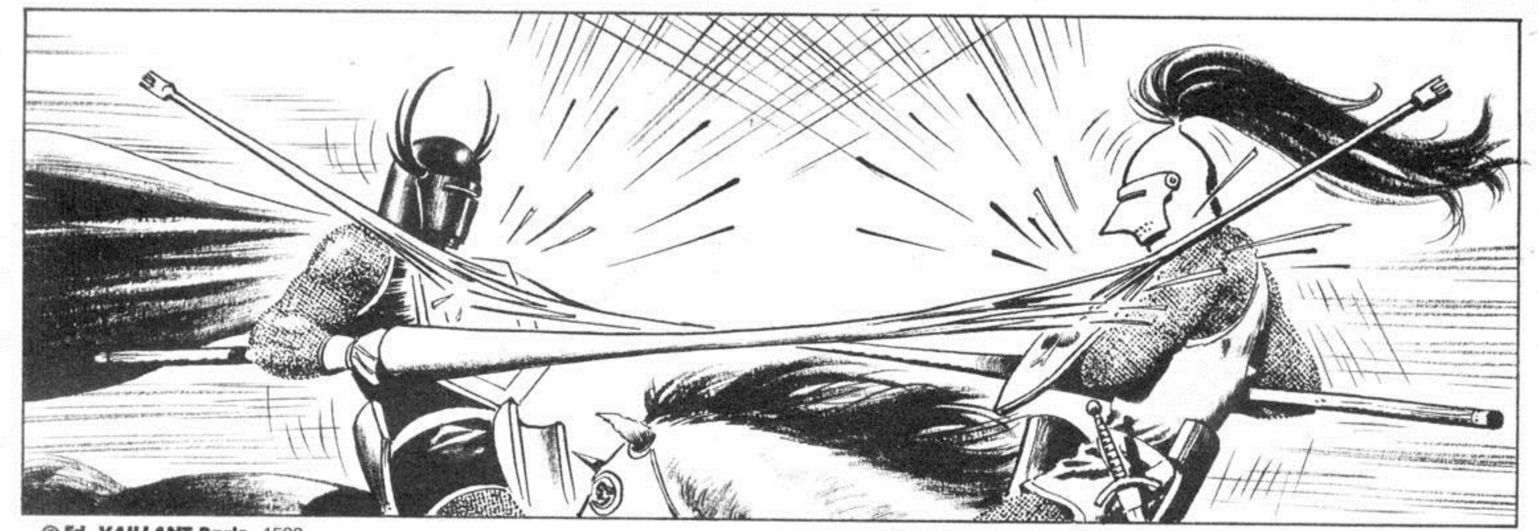

EH QUOI, COMTE DE CHAUNAY ! LA CERVELLE NE FAIT POINT LA VERTU D'UN SOLDAT ET C'EST LE DROIT DU FORT QUE DE RAILLER LE FAIBLE ! MAIS QUE NE RELEVEZ-VOUS VOUS-MÊME LE DÉFI ! VOUS NE PARAISSEZ PAS NON PLUS AVARE DE MUSCLES... ON DIT QUE VOUS ÊTES FORT ADROIT À TOUS CES SPORTS...
PAR LE SANG DIEU ! VOILÀ UNE RICHE IDÉE, SIRE ! ET JE M'EN VAIS DE SUITE MONTRER À CE FAQUIN...
JE VOUS L'INTERDIS, BIEN, ROBERT !.. J'AI TROP BESOIN DE VOS CONSEILS DE PAIR POUR RISQUER DE VOUS PERDRE... ET PUIS D'AILLEURS, VOYEZ ! LA PLACE EST DÉJÀ PRISE !


PRENEZ GARDE, MONSEIGNEUR ! CET HOMME-LÀ SEMBLE NÉ LES ARMES À LA MAIN...
RENONCEZ, MESSIRE ! IL EST TROP FORT POUR VOUS !
IL NE SERA PAS DIT QUE MOI, COMTE D'AMIENS, ME LAISSERAI NARGUER SUR MES TERRES PAR L'ANGLAIS ! JE VOUS LE DIT, MORDIEU, IL VA CHANGER DE TON !

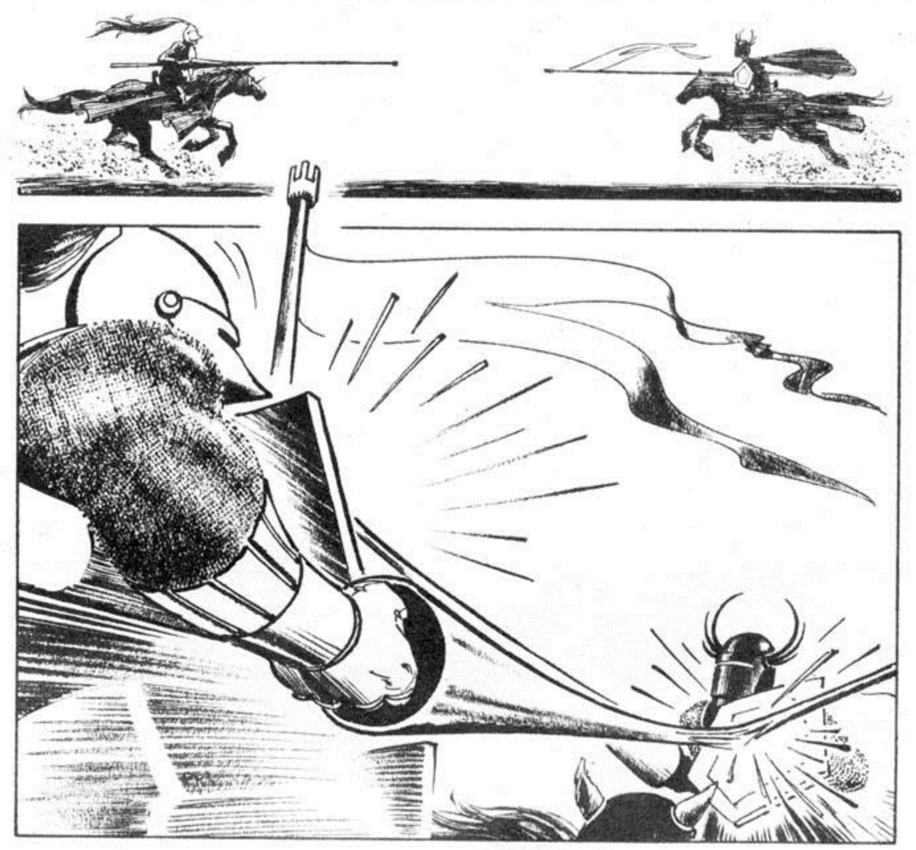
AH, AH, AH ! LE FIER JEU DE QUILLES QUE VOILÀ ! CES FRANÇAIS DÉGRINGOLENT DÈS QU'ON SOUFFLE DESSUS ! AH, AH, AH !
3


TU NE M'AS POINT ENCORE VAINCU, YARDSTONE! FLAMBERGE AVEC MOI!
TAILLE HAUT! TAILLE HAUT! AH, LA JOLIE CURÉE!
TU RENDRAS GORGE, CHAROGNE!
1538 © Ed. VAILLANT Paris
CETTE FOIS, C'EN EST ASSEZ! JE SUIS LASSÉ DE CES PAUVRES HORS-D'OEUVRE! QU'ON M'APPORTE LE GROS DU GIBIER!
ALLONS, UNE DERNIÈRE FOIS! QUI, PARMI CES FLEURONS DU ROYAUME DE FRANCE, VEUT RELEVER LE GANT?
JE VOUS EN PRIE, SIRE, SOUVENEZ-VOUS DE VOS PROPRES DISCOURS. PLUS ENCORE QUE DE ROBERT, LA FRANCE A BESOIN DE VOUS! NOUS AVONS DÉJÀ PERDU TROP DE ROIS EN SI PEU D'ANNÉES ET...
LAISSEZ MOI, SÉNÉCHAL! JE M'EN VAIS FAIRE CESSER LES RIRES DE CE MANANT!
MESSIRES, REGARDEZ!


ME FEREZ-VOUS LA GRÂCE DE ME VOULOIR COMBATTRE ?
TOUJOURS PRÊT, MON PRINCE ! MA LANCE EST À VOTRE SERVICE...
UN INSTANT, CHEVALIER ! DIREZ-VOUS VOTRE NOM ? LES RÈGLES DU TOURNOI...
PARDONNEZ SIRE, MAIS MON NOM NE PLAIRAIT PAS BEAUCOUP À ENTENDRE... JE SUIS UN CHEVALIER ERRANT DE PAR LE MONDE...
MAIS JE JURE DE N'ÊTRE POINT INDIGNE DE COMBATTRE !
VIENDRAS-TU, CHEVALIER ! MA LANCE S'IMPATIENTE DE GOÛTER DE TON SANG !
ALORS, CRAINS QU'ELLE NE SE RETOURNE CONTRE TOI, DE N'ÊTRE SATISFAITE !
5




BEL ÉCHANGE ! MAIS J'ENTENDS TE FAIRE MORDRE LA POUSSIÈRE CE COUP-CI, MON JOLI CHEVALIER !



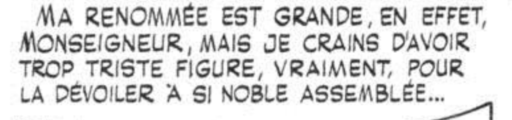

PAR LE DIABLE ! CE GUEUX-LÀ EST COLLÉ AU BOURRIN QUE C'EN EST UN PRODIGE !





UNE NOUVELLE FOIS, LE BARON DE YARDSTONE A FAIT FAIRE VOLTE-FACE À SA BÊTE FATIGUÉE...
SON HAUBERT DE MAILLES DÉCHIRÉ PAR LES CHOCS SUCCESSIFS, LE FONT PARAÎTRE ENCORE PLUS PUISSANT QU'AU DÉBUT DU COMBAT.
IL EST COMME UNE MACHINE À TUER, INVINCIBLE...
LE MÉTAL ET LA CHAIR SEMBLENT FAIT D'UN SEUL BLOC !

PAR St JEAN ! JAMAIS PERSONNE N'A PU AINSI ME RÉSISTER ! ET C'EST VRAIMENT PLAISIR DE LUTTER AVEC TOI ! MONTRE-NOUS DONC TES TRAITS, L'AMI, QU'ON VOIT S'ILS SONT DE CONNAISSANCE... TA RENOMMÉE DOIT ÊTRE GRANDE !

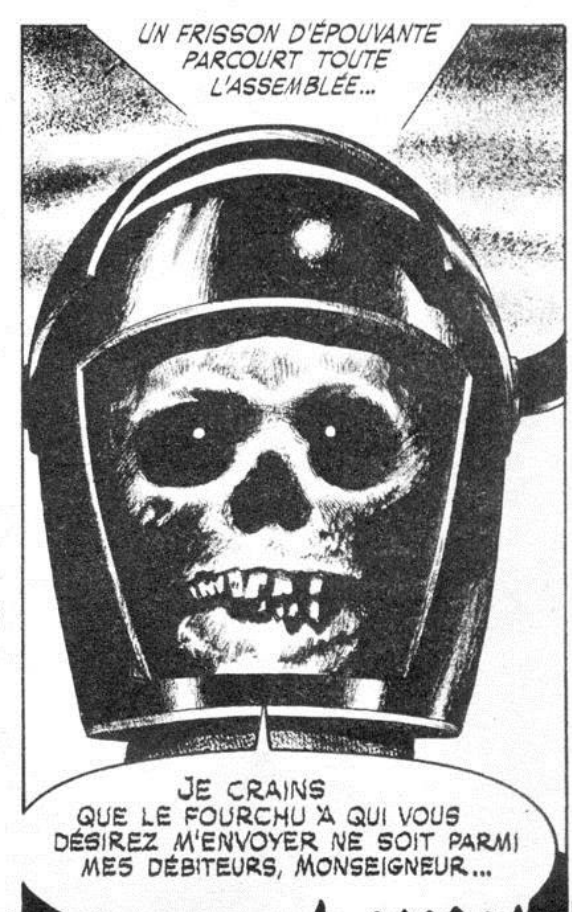


LA FOULE RETIENT SON SOUFFLE. AU MILIEU DE L'ARÈNE, SÉPARÉS DE DIX MÈTRES, LES ADVERSAIRES S'OBSERVENT.













AH, LA JOYEUSE FÊTE ! J'ATTENDAIS CE MOMENT DEPUIS BIEN DES ANNÉES, LA GUEUSE, BIEN DES ANNÉES ! AH, AH, AH ! JE T'AI SOUVENT CHERCHÉE ET J'AVAIS PEUR QUE TU N'OSES RELEVER MON DÉFI ! MAIS TE VOILÀ ENFIN ! SIRES, LAISSEZ-NOUS COMBATTRE ET N'AYEZ D'INQUIÉTUDES ! JE NE SUIS PAS DE CEUX QUI CONSENTENT À MOURIR !

ET AVEC UN GRAND RIRE, LE BARON DE YARDSTONE POUSSE DES ÉTRIERS ET S'EN VA AU PETIT GALOP PRENDRE PLACE À UN BOUT DU CHAMP.

PLUS DE JOUTES GALANTES MAIS UN COMBAT À MORT ! PLUS DE LANCES ÉPOINTÉES, NI D'ÉPÉES SANS TRANCHANT ! TOUS LES COUPS SONT PERMIS ! MÊME LES COUPS DE SABOTS !

TU N'AS PAS ATTENDU CE MOMENT, IL ME SEMBLE, POUR AGIR DE LA SORTE !

8



9


PAR LA PESTE !
© Ed. VAILLANT Paris 1538
A L'AIDE MA JOYEUSE ! MONTRE-LUI TA CHANSON !
L'ASSISTANCE PÉTRIFIÉE SUIT DES YEUX CE COMBAT DE L'HOMME CONTRE LA MORT.
LES ARMES S'ENTRECHOQUENT.
L'ACIER PERCUTE L'ACIER...
ENCORE UN MOT, LA MORT ! COMMENT S'APPELLE TON MAÎTRE ? QUE JE SACHE BIEN À QUI RECOMMANDER TES OS !
10
IL A POUR NOM LE TEMPS !


MOI, BARON DE YARDSTONE! JE VAIS TUER LA MORT! JE SERAIS IMMORTEL! IMMORTEL! AH, AH, AH!
IMMORTEL!
IMMOR...
AAAHH!
IMMORTEL... IMMORTEL...
CE SERA POUR UNE AUTRE FOIS, PEUT-ÊTRE! MAIS DE QUOI TE PLAINS-TU ? TU ES ENCORE VIVANT!
ALLONS, PEUT-ÊTRE ME SUIS-JE TROMPÉ, PEUT-ÊTRE TON HEURE N'EST-ELLE PAS ENCORE VENUE!


ON NE PEUT PAS LUTTER AVEC LA MORT!
LE BARON DE YARDSTONE N'AVAIT AUCUNE CHANCE!
WOUAF! WOUAF! GRRRR!
1538 © Ed. VAILLANT Paris
WOUAF!
TOUT DOUX SULTAN! TOUT DOUX, MON BEAU!
IDIOT! TU M'AS TRAHI!
LE COMTE DE CHAUNAY! QUELLE EST CETTE SINISTRE FARCE?!
ROBERT!
PARDONNEZ-MOI, MES SIRES, CETTE SUPERCHERIE. N'Y VOYEZ PAS D'OFFENSES PERSONNELLES, ROI EDOUARD, MAIS CETTE BRUTE MÉRITAIT CORRECTION! ET SEULE LA MORT POUVAIT, PEUT-ÊTRE EN VENIR À BOUT. IL EST SANS DOUTE REGRETTABLE QUE SON BRAS AIT FLÉCHI JUSTE AU DERNIER MOMENT. LE COCHON EST VIVANT MAIS NE POURRA PLUS NUIRE POUR UN BON BOUT DE TEMPS!
FIN
12

LE COIN DES BLAGUES



Une aventure racontée en images, la bande dessinée ● Ce moyen d'expression, bien qu'encore discuté par certains, est reconnu par tous comme un phénomène de notre temps, ayant un impact considérable sur la jeunesse et méritant, de ce fait, d'être étudié méthodiquement ● En France, les Editions Vaillant, fondée il y a trente ans, au lendemain de la guerre, ont joué un rôle important dans le développement d'une production propre à notre pays ● Par l'originalité, la recherche, le souci de donner un contenu nouveau, leurs créations se sont imposées ● A l'occasion de ce trentième anniversaire, des personnalités de grande compétence, journalistes, critique d'art, écrivains, cinéaste, conservateur, universitaires, apportent, en toute liberté, leurs réflexions, leurs accords et quelquefois leurs réserves ●●● L'ensemble de ces textes constitue l'un des rares essais d'analyse abordant sous des aspects très divers le problème des bandes dessinées ● Avec la participation de Jean ADHEMAR, Louis DAQUIN, Albert DUCROCQ, G. GASSIOT-TALABOT, J.L. RIEUPEYROUT, Antoine ROUX, Serge SAINT-MICHEL, Gérard de SEDE, Marc SORIANO, André VOISIN ●

l'aventure & l'image

gallimard

LE JOURNAL DES jeux

PIF et ses amis

Conception : Roger DAL

ANOMALIES

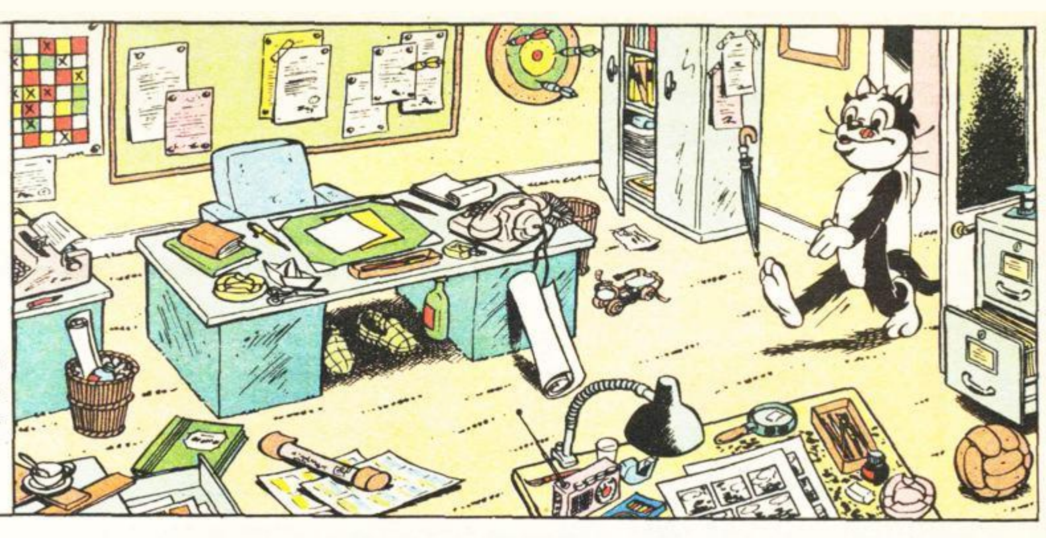
Etes-vous assez perspicace pour découvrir les douze anomalies qui se sont glissées dans cette scène ?



Solution des jeux page 58

DIFFÉRENCES 7

Entre ces deux scènes, le temps qu'Hercule s'en aille, sept objets ont disparus. Quels sont-ils ?



TEST

On dit que certains vivent pour manger, tandis que d'autres mangent pour vivre. Ce qui est bon a-t-il pour vous une grande importance ?
Etes-vous gourmand, gourmet ou glouton. Vos réponses à ces quelques questions vous le diront.

1. Préférez-vous, quand vous êtes puni, être privé de dessert plutôt qu'être privé de jouer ? ....

2. Peu importe comment et avec quoi tel ou tel plat est préparé. Ce qui compte, c'est qu'il soit bon ? ....

3. Etes-vous déjà monté sur une chaise pour attraper un pot de confiture en haut de l'armoire ou du buffet ? ....

4. Etes-vous impatient et en colère quand le repas est servi plus tard qu'à l'ordinaire ? ....

5. Quand vous avez des économies, achetez-vous des livres, des disques ou des jouets, plutôt que des gâteaux ou des bonbons ? ....

Comptez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 4, 6, 8, 9.
Un point également pour « NON » aux questions : 1, 5, 7, 10.
Faites le total de vos points, puis allez voir aux solutions ce que vous devez penser de ce total.

Etes-vous gourmand comme Placid ?

6. En rentrant de l'école, *demandez-vous ce qu'il y a* à déjeuner ? ....

7. Refusez-vous de manger, même une chose que vous aimez beaucoup, si vous n'avez plus faim ? ....

8. Quand on vous offre une boîte de chocolats, la cachez-vous vite pour qu'on ne vous en prenne pas ? ....

9. Quand on partage un gâteau en famille, mesurez-vous les parts et essayez-vous toujours d'avoir la plus grosse ? ....

10. Partagez-vous vos bonbons avec vos frères, vos sœurs et vos copains ? ....

BLAGUES

Quelques touristes visitent un musée.
Le guide :
— Ce vase, mesdames et messieurs, est vieux de quatre mille ans.
Un touriste :
— Dites donc l'ami, il ne faudrait pas nous prendre pour des idiots. Quatre mille ans ! Alors que nous ne sommes qu'en 1974.

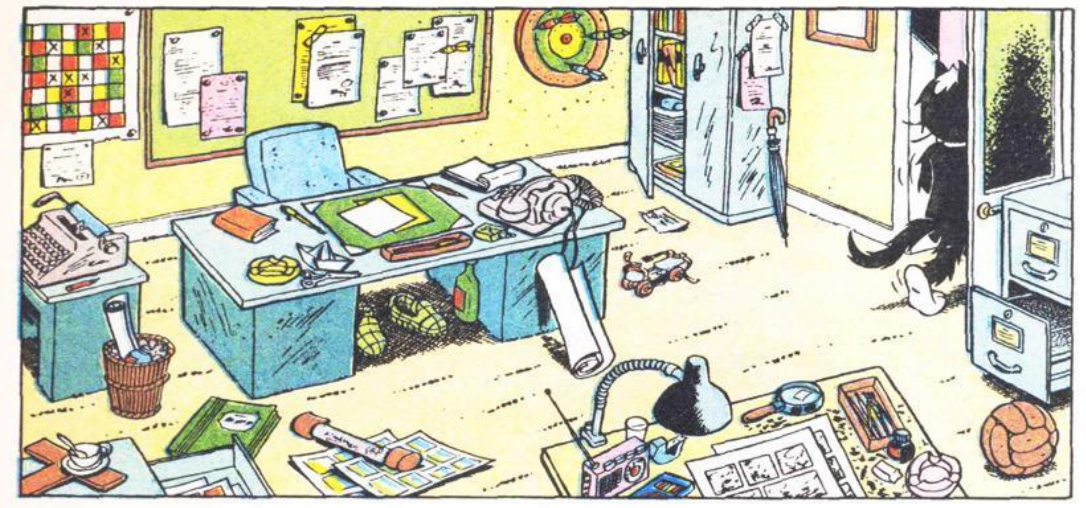
Roselyne DERSCH
(Tinquenoc).

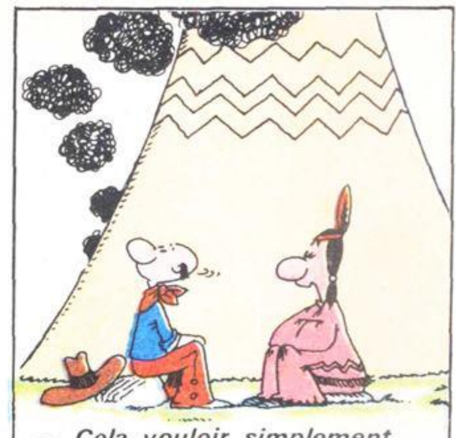
La femme d'un paysan tombe dans un puits. Après s'être précipité à la ferme, il revient avec une bouteille d'armagnac à la main. Puis, versant un verre, il le tend à sa femme et lui dit :
— Tiens, bois un coup, ça te remontera !

Murielle TOLLARD.

Un homme rencontre un camarade à la mine triste. Il engage la conversation :
— Ça va ?
— Non !
— Qu'est-ce qui ne vas pas ?
— Eh bien voilà, il y a un mois, je perds ma mère, j'hérite de 8 millions. Il y a trois semaines, je perds mon oncle, j'hérite de 14 millions, il y a une quinzaine, je perds mon cousin, j'hérite de 25 millions et depuis plus rien !

Solutions des jeux page 58





— Cela vouloir simplement dire que le rôti du déjeuner sera proprement immangeable...

LES JUMEAUX

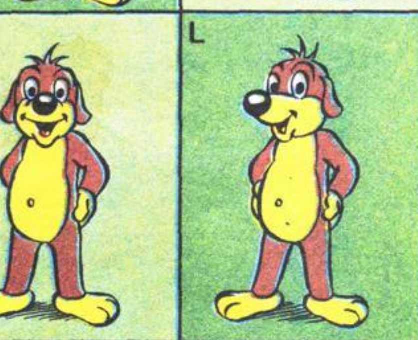
Dans cette galerie de portraits de Pif, il y en a deux rigoureusement identiques. Quels sont-ils ?











BLAGUES

M. et Mme Durand s'ennuient ce soir-là. Tout à coup Mme Durand dit :

— Chéri, tu sais, j'ai envie d'aller à l'Opéra.

— D'accord.

Mme Durand téléphone à l'Opéra pour y retenir deux places.

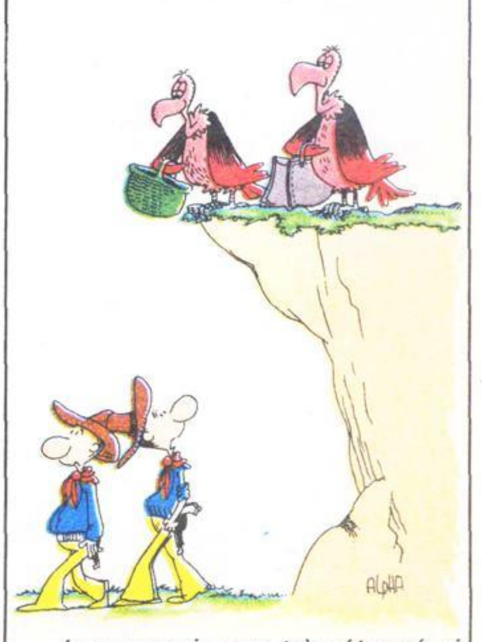
— Oui madame. Pour « Madame Buterfly ».

— A non, mademoiselle. Pour Mme Durand.

Gheorghin FLORIN (Alger).



— Je n'aime pas son genre de peinture...



— Je ne serais pas très étonné si les Indiens nous avaient tendu une embuscade...

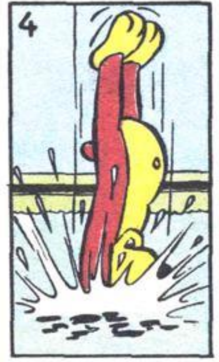
LE BON SENS

Courageux, Pif, pour se baigner à pareille époque ! Rangez donc dans le bon ordre les sept dessins.















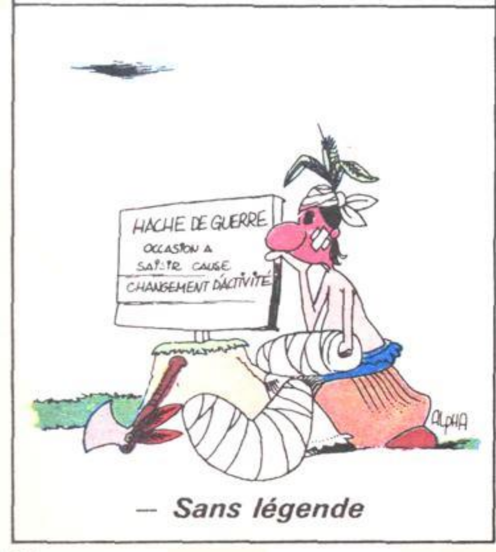
LA BLAGUE DE LA SEMAINE

Cette semaine, Valérie BACHELIER, à Tours, gagne pour l'envoi de sa blague une mallette de peintures.

A la sortie d'un restaurant, un milliardaire achète un journal à un marchand décharné, qui se plaint amèrement de sa situation.

— Ne soyez pas pessimiste, dit le milliardaire, il y a dix ans je vendais des journaux et maintenant je possède une banque...

— Je sais, dit le marchand de journaux, il y a dix ans, le propriétaire de la banque, c'était moi !



— Sans légende

BULLES

Nos amis ont tout simplement mélangé les paroles qu'ils doivent prononcer. Aidez-les, en rendant à chacun la bulle qui lui revient.

A — GLOP ! GLOP...

B — 21, 20, 19, 18 17, 16....

C — Comme ça je l'ai !

D — C'est pour rire !

E — Il ne fallait pas l'attacher avec des saucisses

F — Comme ça j'échappe au lion

G — Fais pas ça je n'aime pas l'eau

H — Le punching ball c'est comme ça !

1 2 3 4 5 6 7 8

ZOO

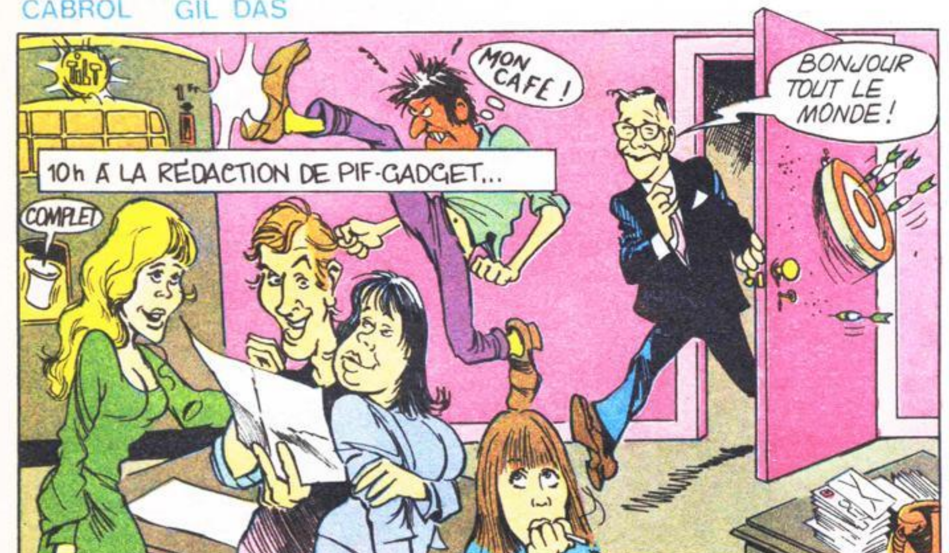
GRING

Solutions des jeux page 58

JEAN RICHARD ENQUETE



CABROL GIL DAS



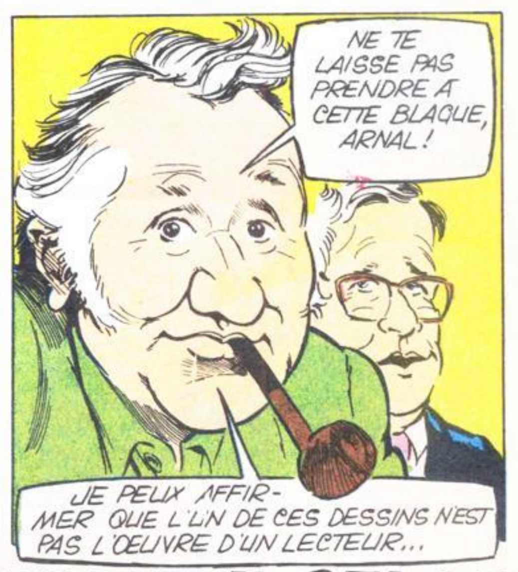










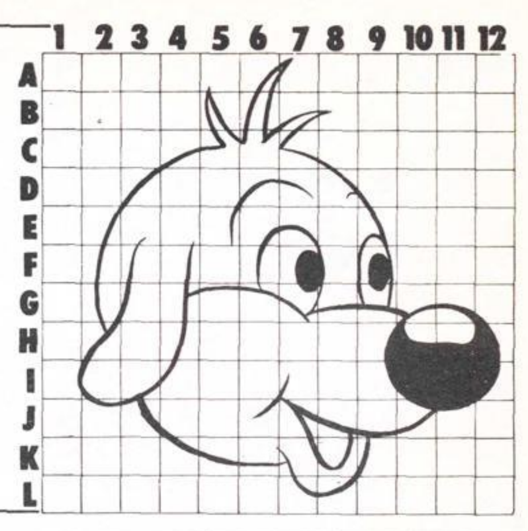


POURQUOI J. RICHARD PENSE-T-IL CELA ?



APPRENEZ A DESSINER PIF

Cette semaine, nous allons vous apprendre à dessiner Pif.
Pour cela, vous devez tracer, au crayon noir, un carré de 18 cm de côté.
Vous quadrillerez ensuite, de lignes vercales et horizontales espacées de 1,5 cm, votre surface de dessin.
Puis, en vous aidant de repères que constituent les lettres et les chiffres, commencez à dessiner Pif.
Si vous respectez bien les conseils que nous vous donnons, vous obtiendrez la reproduction fidèle du visage de Pif.
Pour finir, vous pouvez effacer le quadrillage et mettre Pif en couleurs.



FUMO-COLOR

Brutos est tout éberlué ! Si vous voulez en savoir plus, précipitez-vous à vos crayons de couleurs et coloriez suivant les indications :
1 : vert clair. - 2 : marron. - 3 : orange. - 4 : rouge. - 5 : noir. - 6 : bleu clair. - 7 : jaune. - 0 : blanc.

ARCA d'après R.MAS.

Notre ami Placid est en train d'accomplir un certain nombre de gestes. A vous de deviner ce qu'il fait.

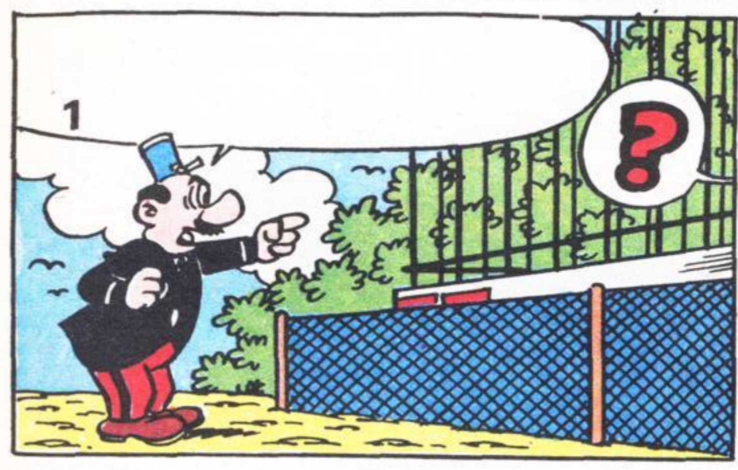


Solutions des jeux page 58

LE JEU CODE DE LEO

Chaque bulle numérotée de 1 à 6 comporte une phrase prononcée par nos deux amis : Léo et son gardien.
En sachant que chaque lettre correspond toujours au même signe, décodez les phrases et replacez-les à leur place dans les bulles.
Pour vous aider, le titre codé signifie : « Une aventure de Léo par Mas », et chaque phrase codée numérotée correspond à la bulle portant le même numéro.

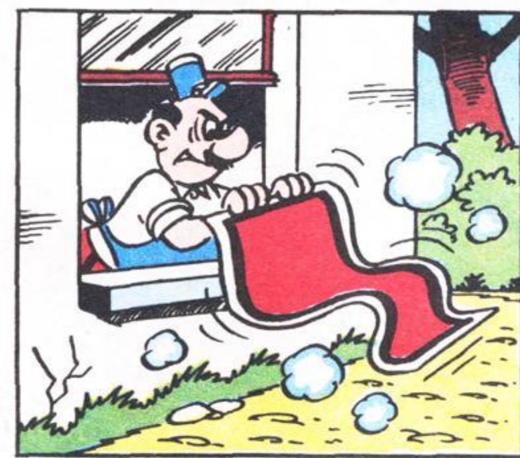


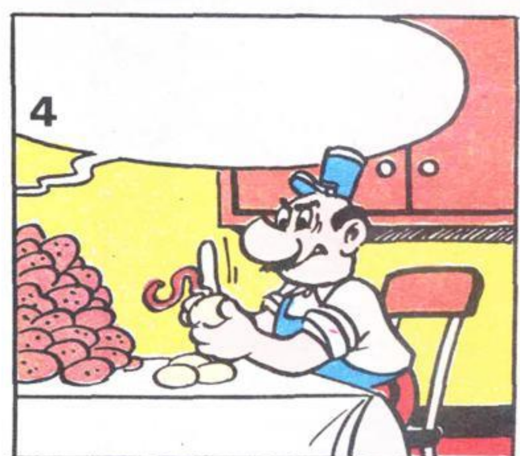


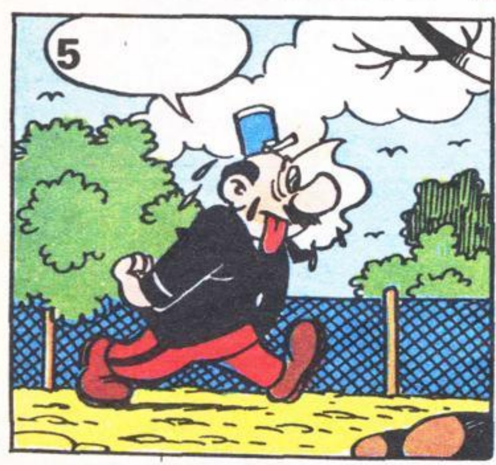


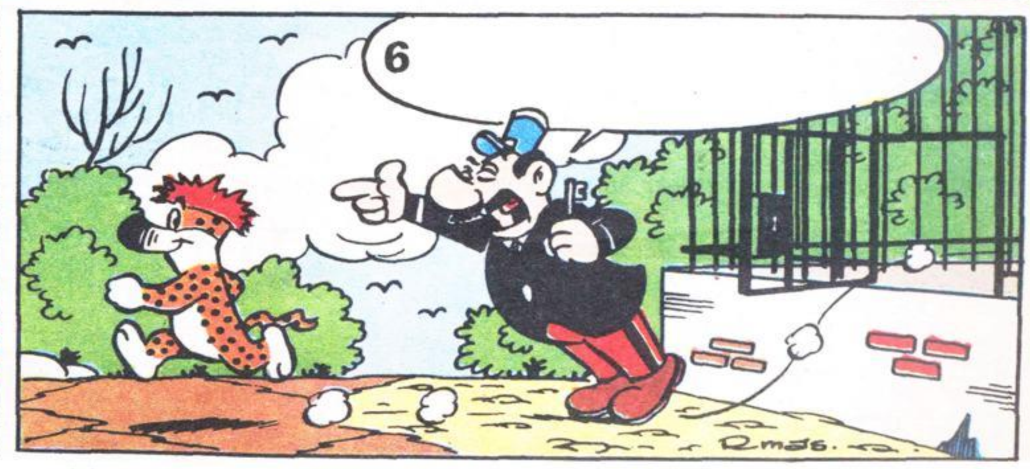












1

2

3

4

5

6

SOLUTION DES JEUX

ANOMALIES (page 51).

Les fixations de la bretelle du fusil se trouvent sur le dessus. - Il y a un champignon sur le bosquet. - L'arbre porte sur son tronc une pièce jaune. - Un arbre tient debout, alors qu'il devrait être à terre. - L'antenne de la télé au-dessus de l'arbre au premier plan. - L'arbre sur lequel Pif saute à une branche coupée. - Un arbre du fond tient sans racines. - L'arbre à gauche, au premier plan, à des feuilles différentes. - Le fût du canon est à l'envers. - La mèche est placée près de l'ouverture du canon. - Un champignon l'un sur l'autre. - Une roue du canon n'a pas de rayons.



TEST (page 52).

Plus de 8 points, vous êtes non seulement gourmand mais glouton. Vous accordez trop d'importance à tout ce qui se mange. L'embonpoint vous guette, attention !
Entre 4 et 8 points, vous aimez bien ce qui est bon.
Moins de 4 points, vous mangez parce qu'il le faut bien mais cela vous ennuie plutôt. Vous ne feriez pas des pieds et des mains pour un caramel ou pour un bout de chocolat.



LES SEPT DIFFERENCES (pages 52-53).

La feuille de papier sur la machine à écrire. - Le livre vert sur le bureau. - La corbeille à papiers. - Les classeurs dans le tiroir. - Le pèse-lettres. - Le pinceau près du transistor. - La règle au premier plan.



LES JUMEAUX (page 53).

Les deux portraits de Pif identiques sont le C et le I.

LE BON SENS (page 54).

Le bon ordre est : 6 — 5 — 2 — 7 — 4 — 1 — 3.

BULLES (page 54).

1 D — 2 G — 3 A — 4 H — 5 B — 6 E — 7 F — 8 C.

ENQUETE JEAN RICHARD (page 55).

Si la planche est arrivée par la poste, et comme elle est trop grande pour avoir été mise sous enveloppe, elle aurait donc été roulée dans un « tube ». Or, dans ce cas, le papier roulerait sur lui-même. Mais il est parfaitement plat et de plus on n'aperçoit pas de « tube ».
Jean Richard en conclut qu'on a voulu prouver à Arnal que ses admirateurs et imitateurs étaient tellement doués qu'Arnal lui-même ne pouvait reconnaître un de ses dessins parmi les leurs !

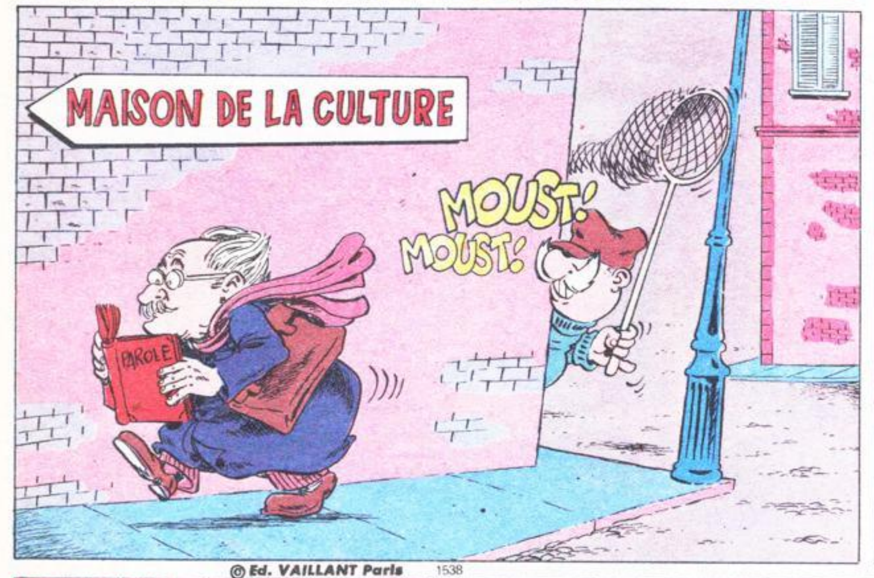
JEU CODE (page 57).

1. Ne gâche pas ma journée en t'évadant.
2. M'évader, pourquoi ? On est si bien chez soi !
3. Il a raison, je rentre à la maison.
4. Ensuite, tu feras la vaisselle.
5. Je suis crevé.
6. Fiche-moi le camp. Vive la liberté.

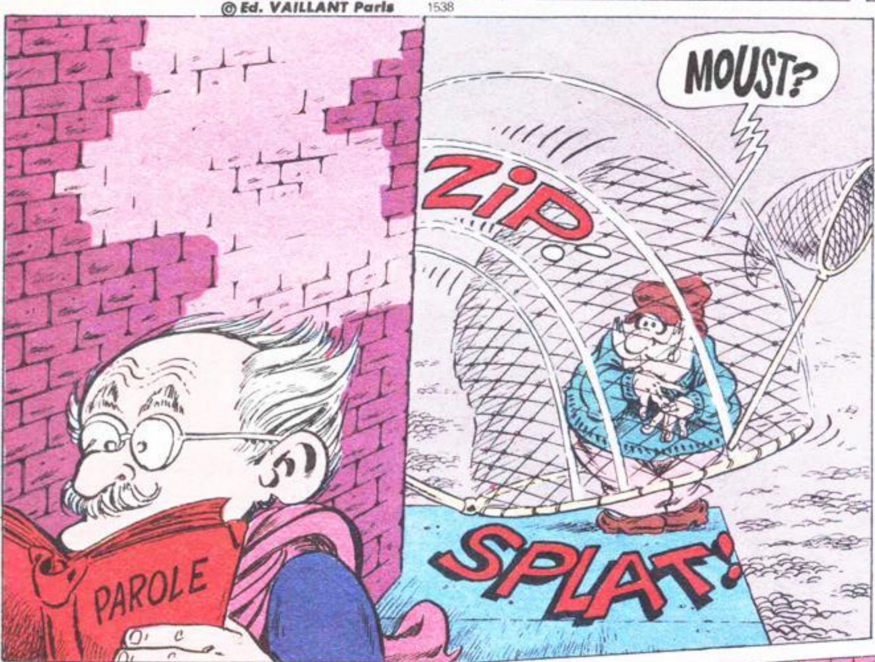




MILO MARAT DANS : PAS DE POLYGLOTTE POUR LA MOUSTACHE



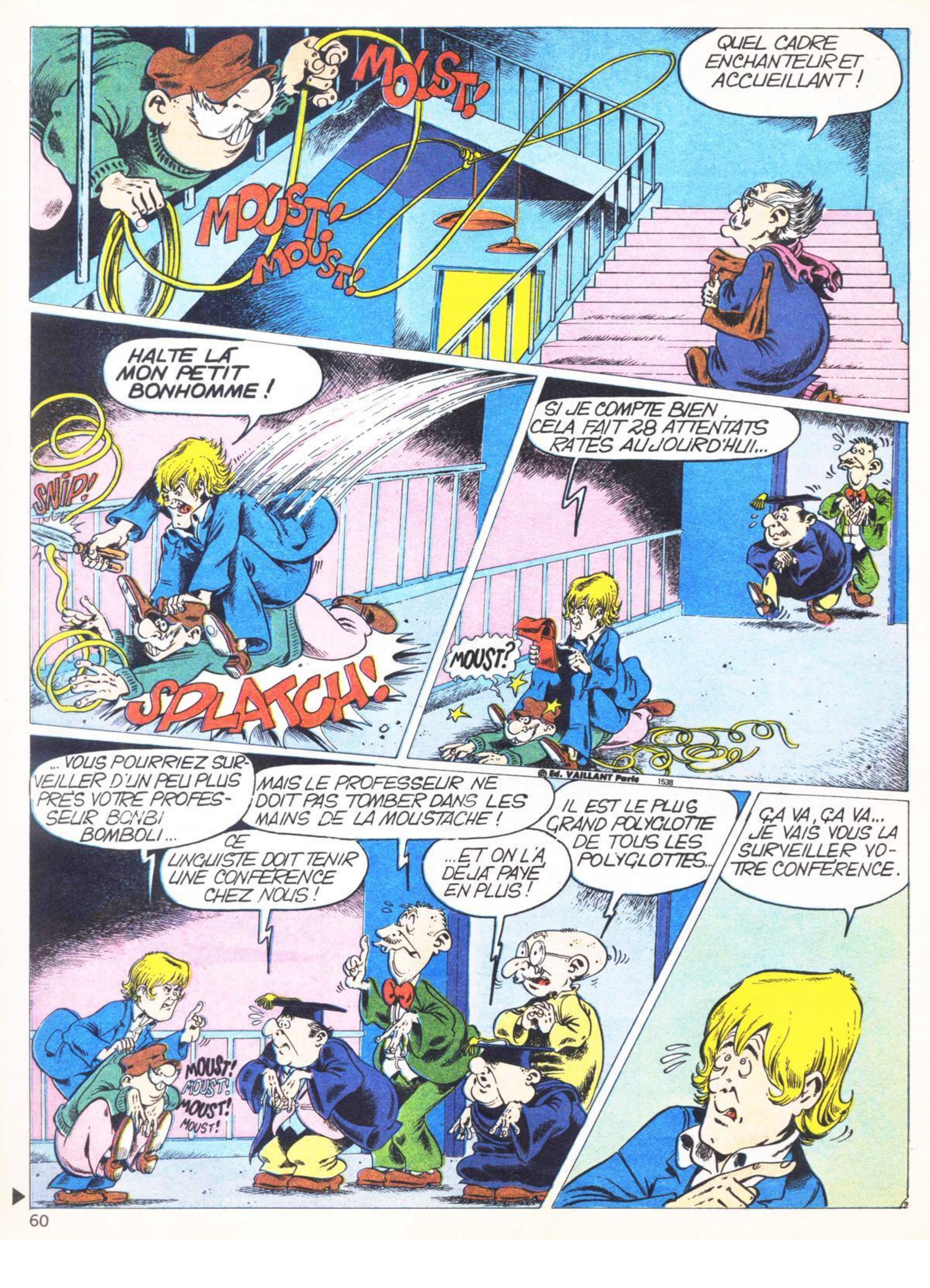






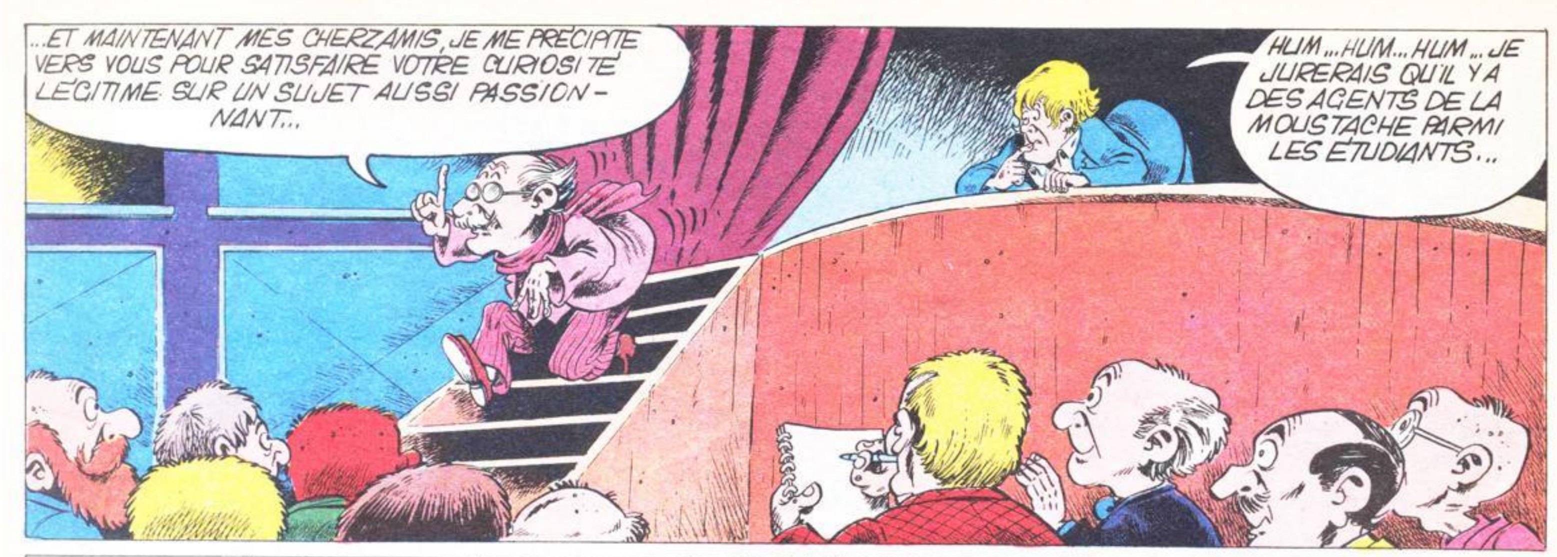





MOUST!
MOUST! MOUST!
QUEL CADRE ENCHANTEUR ET ACCUEILLANT !
HALTE LÀ MON PETIT BONHOMME !
SNIP!
SPLATCH!
SI JE COMPTE BIEN, CELA FAIT 28 ATTENTATS RATÉS AUJOURD'HUI...
MOUST?
... VOUS POURRIEZ SURVEILLER D'UN PEU PLUS PRÈS VOTRE PROFESSEUR BONBI BOMBOLI...
MAIS LE PROFESSEUR NE DOIT PAS TOMBER DANS LES MAINS DE LA MOUSTACHE !
CE LINGUISTE DOIT TENIR UNE CONFÉRENCE CHEZ NOUS !
...ET ON L'A DÉJÀ PAYÉ EN PLUS !
IL EST LE PLUS GRAND POLYGLOTTE DE TOUS LES POLYGLOTTES...
ÇA VA, ÇA VA... JE VAIS VOUS LA SURVEILLER VOTRE CONFÉRENCE.
MOUST! MOUST! MOUST! MOUST!
© Ed. VAILLANT Paris 1538



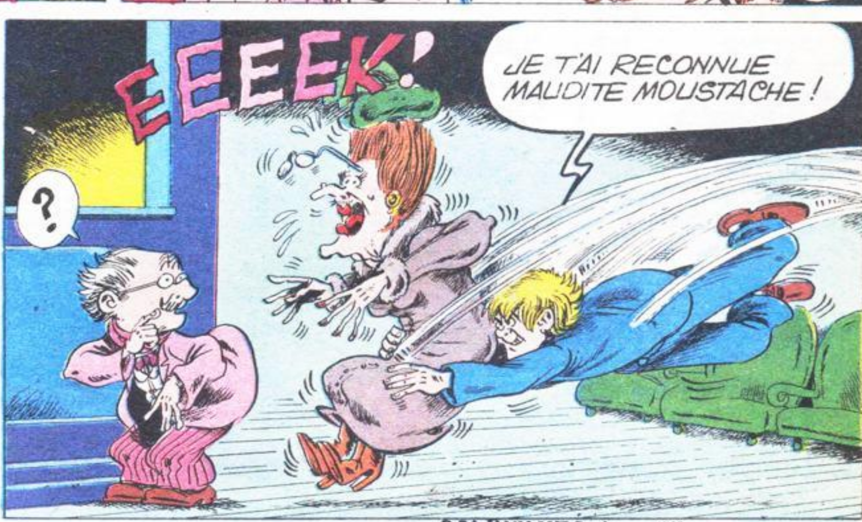
* LES CONTRAIRES SE GUÉRISSENT PAR LES CONTRAIRES



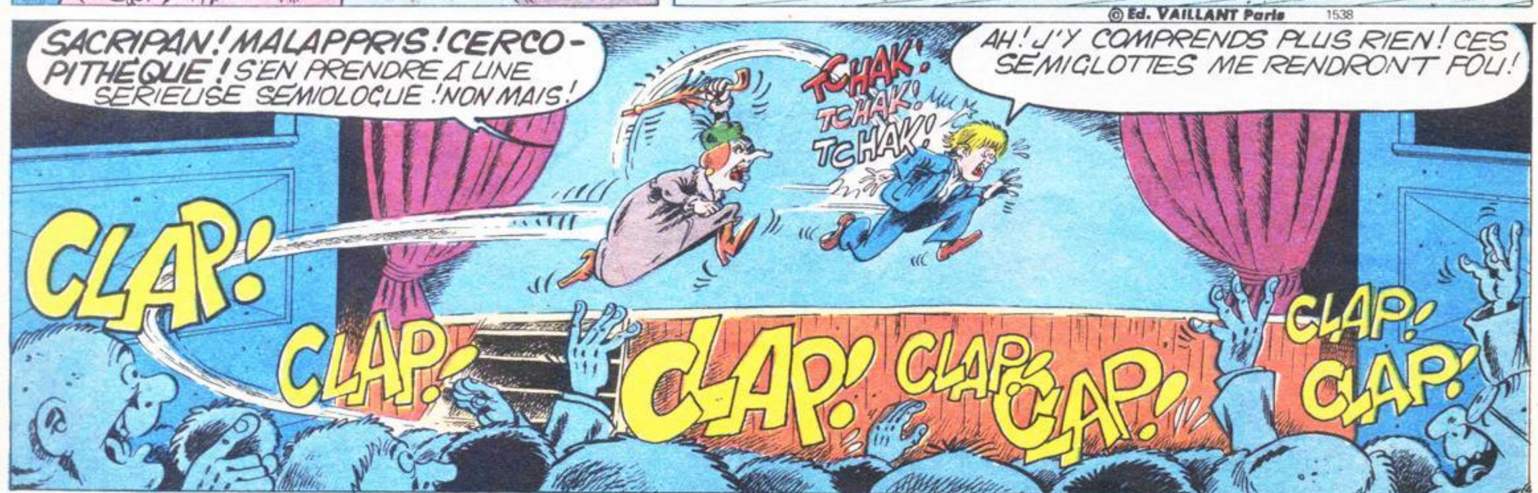








© Ed. VAILLANT Paris 1538



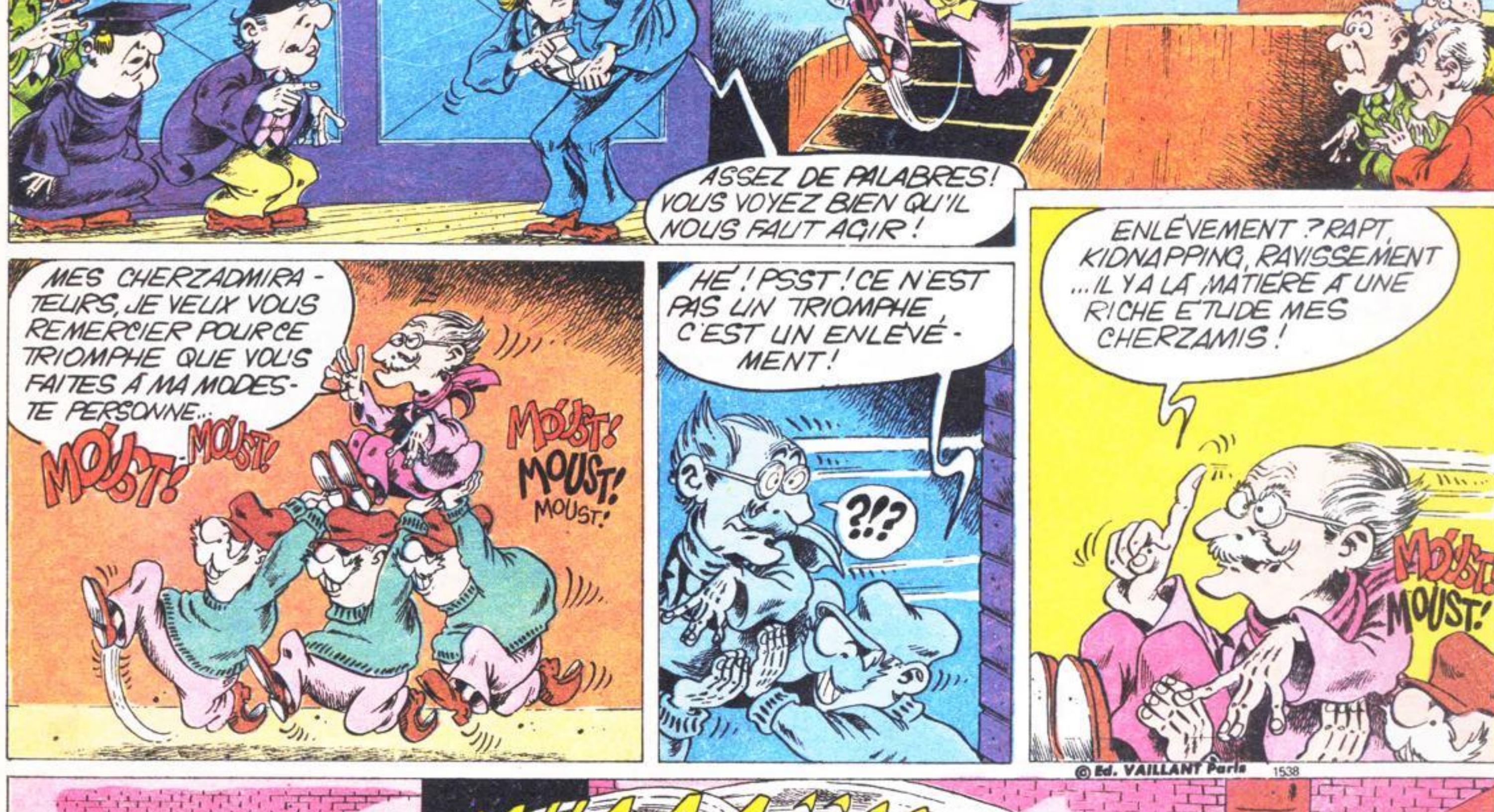
AH ! ON NE PEUT PLUS CONTINUER COMME CELA... MONSIEUR LE POLYGUISTE EST FRAGILE, SUSCEPTIBLE, PAYÉ D'AVANCE ...MAIS SI ON NE LUI EXPLIQUE PAS LA SITUATION, MOI JE VAIS....

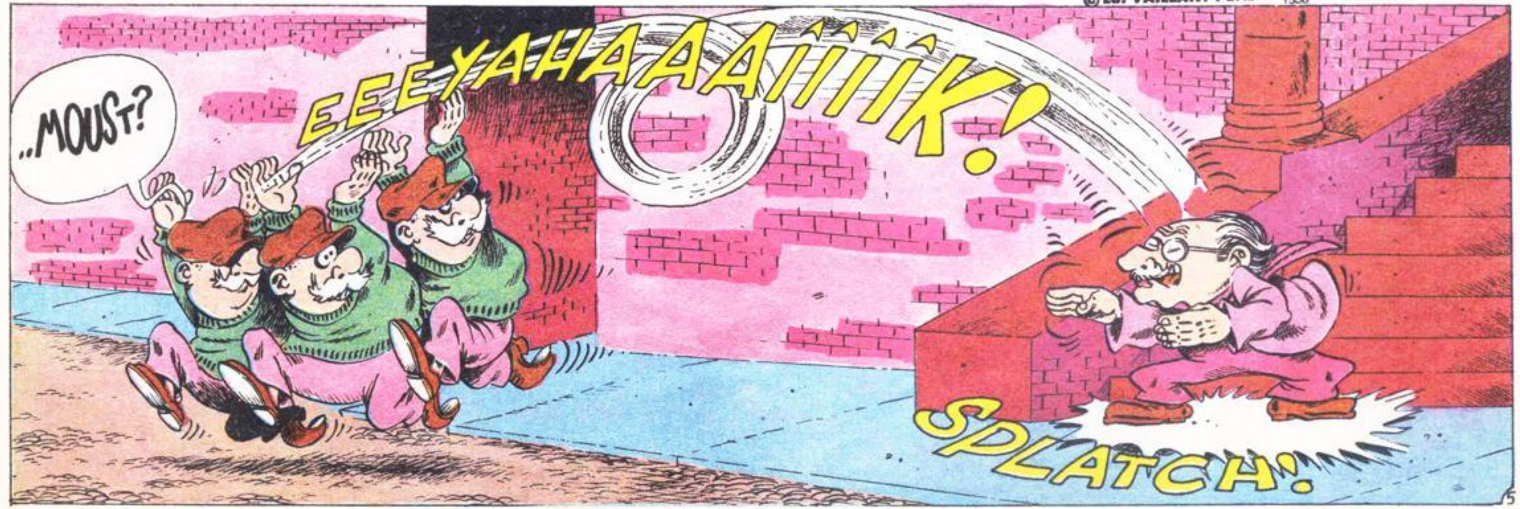
DU CALME MONSIEUR MILO ! IL NE FAUT PAS SE FÂCHER POUR UN PARAPLUIE !

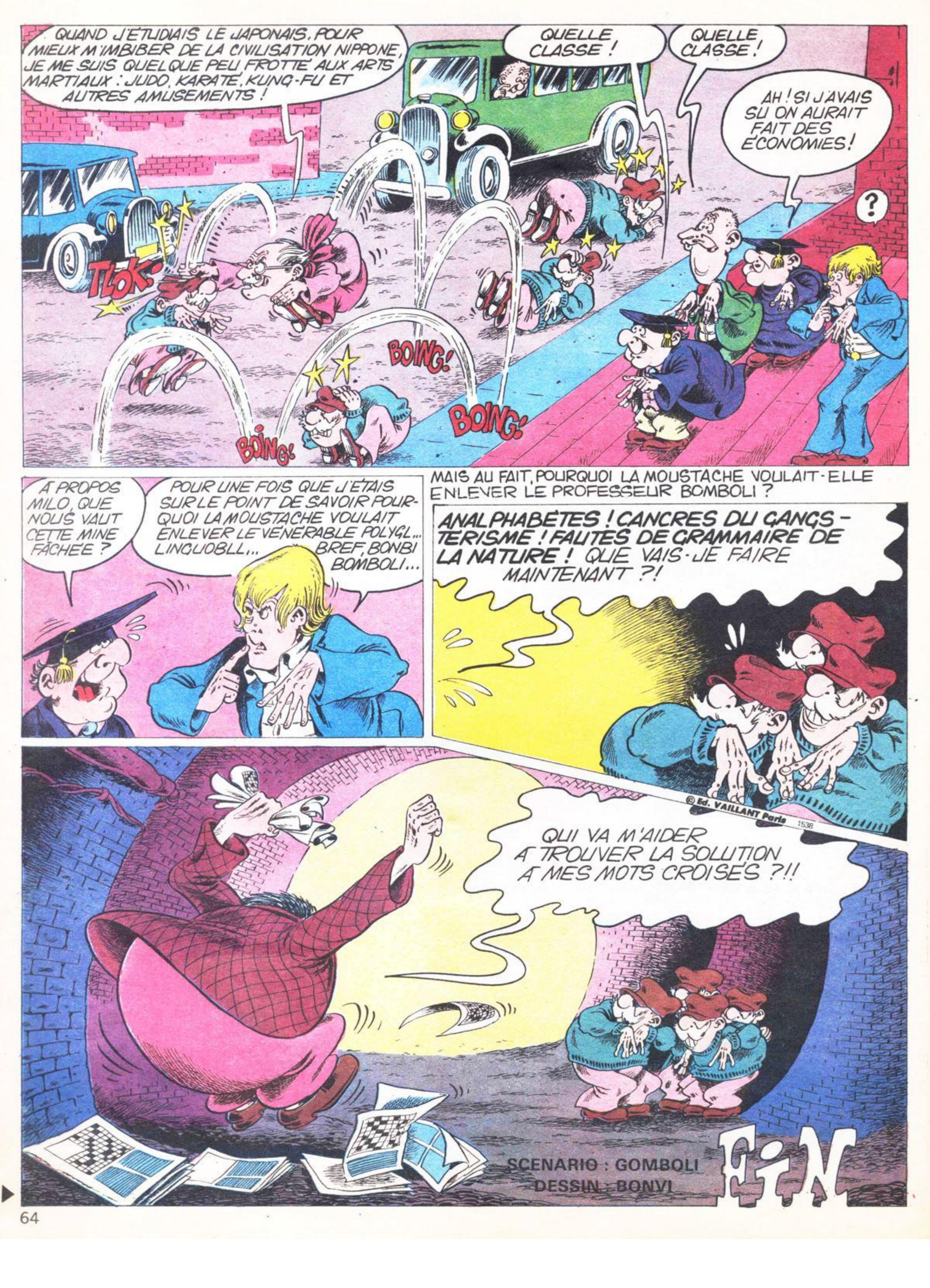
ON NE PEUT RIEN DIRE AU PROFESSEUR... IL POURRAIT S'AFFOLER...

IL EST TELLEMENT DISTRAIT CE CHER PROFESSEUR ! FIGUREZ-VOUS QU'UN JOUR AU JAPON...

ÇA SUFFIT !! J'AI UNE IDÉE ! SI ON LAISSAIT ENLEVER VOTRE CHER PROFESSEUR, NOUS POURRIONS EN LE SUIVANT NOUS EMPARER DE LA MOUSTACHE AU GRAND COMPLET...







QUAND J'ÉTUDIAIS LE JAPONAIS, POUR MIEUX M'IMBIBER DE LA CIVILISATION NIPPONE, JE ME SUIS QUELQUE PEU FROTTÉ AUX ARTS MARTIAUX : JUDO, KARATÉ, KUNG-FU ET AUTRES AMUSEMENTS !
QUELLE CLASSE !
QUELLE CLASSE !
AH ! SI J'AVAIS SU ON AURAIT FAIT DES ÉCONOMIES !
TLOK
BOING!
BOING!
BOING!
?
A PROPOS MILO, QUE NOUS VAUT CETTE MINE FÂCHÉE ?
POUR UNE FOIS QUE J'ÉTAIS SUR LE POINT DE SAVOIR POURQUOI LA MOUSTACHE VOULAIT ENLEVER LE VÉNÉRABLE POLYGL... LINGUOBLL... BREF, BONBI BOMBOLI...
MAIS AU FAIT, POURQUOI LA MOUSTACHE VOULAIT-ELLE ENLEVER LE PROFESSEUR BOMBOLI ?
ANALPHABÈTES ! CANCRES DU GANGSTERISME ! FAUTES DE GRAMMAIRE DE LA NATURE ! QUE VAIS-JE FAIRE MAINTENANT ?!
© Ed. VAILLANT Paris 1538
QUI VA M'AIDER À TROUVER LA SOLUTION À MES MOTS CROISÉS ?!!
SCENARIO : GOMBOLI
DESSIN : BONVI
FIN

1000 MONTRES PLONGEE
3500 STYLOS A PLUME
500 CAMERAS SUPER 8 A GAGNER... ET

UN CADEAU DANS CES 3 FROMAGES
UNE COLLECTION D'AUTOCOLLANTS 8 SPORTS

Collectionne : Fais la collection des 8 autocollants des Fermiers Réunis : Foot, Rugby, Équitation, Basket, Judo, Ski, Natation, Tennis. *Il* y a un autocollant dans chaque boîte de Roitelet entier, de Rouy et dans chaque part de Port-Salut. Si tu veux, tu peux en rester là, te régaler avec les bons fromages Fermiers Réunis et conserver la belle collection sportive.

Et joue avec nous : Mais tu veux certainement gagner une des 500 caméras. Au dos de chaque autocollant, 2 questions précises sont posées sur le sport présenté sur l'autocollant. Une troisième question fait appel à ton imagination.

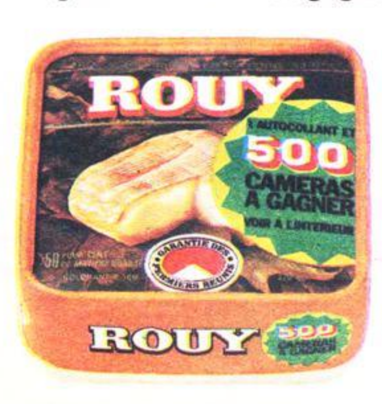
5 000 prix : 8 sports différents — 8 fois des questions différentes — 8 chances supplémentaires de gagner. Important : un seul autocollant, n'importe lequel, permet de gagner l'un des 5 000 prix.

Vite... Vite... : Tu renvoies autant de réponses que tu veux. Les 500 meilleures réponses gagnent une formidable caméra Super 8 ; les suivantes 1 000 montres de plongée et 3 500 stylos à plume Waterman.

Un autocollant dans chaque fromage. Une chance de gagner sur chaque autocollant.









Cette année tu peux aider le PÈRE NOËL à te faire de GROS, GROS CADEAUX

GRANDE COURSE AUX TRESORS DE NOEL

DROGUET
INTERNATIONAL
1er FABRICANT FRANÇAIS DE DÉCORATIONS DE NOËL

des milliers de lots à gagner

Imagine un peu la surprise de Papa et Maman si tu *les invitais aux sports d'hiver* ou si tu t'offrais un beau lecteur de cassettes. Et pourtant ces gros cadeaux, tu peux les gagner en plus de ceux du Père Noël. Comment? En t'amusant à participer à la Grande Course aux Trésors de Noël DROGUET. Tu vas voir, c'est un jeu fantastique. Tu peux y jouer tout seul ou avec ton frère ou ta sœur, avec tes voisins... Et c'est facile. Alors vite, commence à jouer tout de suite.

Et pour avoir plus de chances de gagner, va avec Maman acheter dès maintenant les décorations de Noël DROGUET pour décorer ton sapin. Tu les trouveras partout où l'on vend des décorations de Noël.



VOICI TON BULLETIN DE JEU POUR PARTICIPER A LA GRANDE COURSE AUX TRÉSORS DROGUET

COMMENT GAGNER?

Pour gagner, il faut obtenir des points. Les 10 joueurs qui marquent le plus grand nombre de points gagnent un séjour de 1 semaine aux sports d'hiver, à VAL D'ISERE, pour 4 personnes.

Comment obtenir des points

Obtiens des points avec des objets que tu as chez toi : des bougies, des coupes à champagne, des pages de calendrier, etc...

Chaque objet te fait gagner des points

Par exemple, si tu as 1 coupe à champagne, tu gagnes 50 points, si tu en as 4, tu gagnes 50 x 4 = 200 points.

Voici la liste des objets qui font gagner des points

Regarde-la bien! Il y en a sûrement que tu as déjà chez toi. Tu peux aussi en emprunter à tes copains, à tes voisins, à qui tu veux...

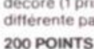
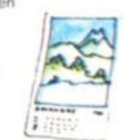
Même si tu n'as pas tous les objets, tu peux jouer et gagner.

COMMENT JOUER?

- Rassemble chez toi le plus d'objets possible.
- Compte le nombre de points que tu obtiens avec ces objets.
- Renvoie-nous avant le 6 décembre 1974 le bulletin-réponse ci-contre.

Attention : conserve tous tes objets chez toi, n'envoie aucun objet.

VOICI LES 20 OBJETS QUI FONT GAGNER

Une boule de houx (le fruit)  **10 POINTS**	Une bougie rouge neuve  **20 POINTS**	Une étoile en papier argenté (un format différent par étoile)  **30 POINTS**
Une boule de Noël  **50 POINTS**	Une coupe à champagne  **50 POINTS**	Une guirlande de Noël (2 mètres minimum) **50 POINTS**
Un santon  **100 POINTS**	Un cache-nez en laine  **150 POINTS**	Un tirage sur papier photo (noir ou couleur) représentant 2 personnages au moins, près d'un arbre de Noël décoré (1 prise de vue différente par photo)  **200 POINTS**
Un passe-montagne **200 POINTS**	Un chandelier **250 POINTS**	
Un emballage de Scintillants DROGUET  **300 POINTS**	Une paire de patins à roulettes  **350 POINTS**	Une page de calendrier du mois de décembre comportant en illustration un paysage de neige (1 illustration différente par page)  **400 POINTS**
Un Cimier en plastique rouge **500 POINTS**	Un emballage de Boules DROGUET (plastique) **600 POINTS**	Une paire de chaussures de pointure 28  **700 POINTS**
Un emballage de Guirlandes DROGUET  **800 POINTS**	Une paire de sabots en bois peint  **800 POINTS**	Une paire de chenêts de cheminée  **900 POINTS**

UNIPRO

Pif ALBUM

N'attends pas de mériter un cadeau pour te faire offrir un Pif-Album.
Découpe plutôt ce bon et mets-le habilement bien en évidence.

Chers parents, ce qui me ferait vraiment plaisir, c'est l'un des magnifiques "Pif-Album" coché ci-dessous. Merci !

☐ PIF ET SES AMIS
☐ ARTHUR ET LES ROIS DE LA FLIBUSTE
☐ LES INVENTIONS DE PLACID ET MUZO
☐ RAHAN ET LE DEMON DES MARAIS
☐ Dr. JUSTICE ET LES RAVISSEURS
☐ LES PIONNIERS DE L'ESPERANCE CONTRE LES ROBOTS

BULLETIN-RÉPONSE DROGUET

(Si tu ne veux pas découper ton journal, va chercher un bulletin de jeu DROGUET dans un magasin où l'on vend des décorations de Noël).

A remplir et à retourner à UNIPRO – COURSE AUX TRÉSORS DE NOËL DROGUET – B.P. 27610 – 75464 PARIS CEDEX 10 avant le 6 décembre 1974.

Indique ci-dessous les objets que tu as chez toi en remplissant les colonnes 1 et 4.

Si tu es parmi les participants ayant obtenu le plus grand nombre de points, l'inspecteur de jeu viendra vérifier à ton domicile la présence des objets annoncés sur ton bulletin-réponse.

COLONNE 1	COLONNE 2	COLONNE 3	COLONNE 4
Nombre d'objets possédés	**Nature de l'objet**	**Valeur des points**	**Total des points**
	Une boule de houx	10 points	
	Une bougie rouge neuve	20 points	
	Une étoile en papier argenté	30 points	
	Une boule de Noël	50 points	
	Une coupe à champagne	50 points	
	Une guirlande de Noël	50 points	
	Un santon	100 points	
	Un cache-nez en laine	150 points	
	Un tirage sur papier photo	200 points	
	Un passe-montagne	200 points	
	Un chandelier	250 points	
	Un emballage de scintillants DROGUET	300 points	
	Une paire de patins à roulettes	350 points	
	Une page de calendrier du mois de décembre (avec illustration)	400 points	
	Un cimier en plastique rouge	500 points	
	Un emballage de boules* DROGUET	600 points	
	Une paire de chaussures (28)	700 points	
	Un emballage de guirlandes DROGUET	800 points	
	Une paire de sabots en bois peint	800 points	
	Une paire de chenêts de cheminée	900 points	
	*en plastique	**TOTAL GÉNÉRAL**	

NOM .... Prénom ....
Adresse : Rue .... N° ....
Code postal .... Ville ....

Je soussigné, certifie disposer à l'adresse ci-dessus les objets que j'ai annoncés sur mon bulletin-réponse.

Je préfère recevoir la visite de l'inspecteur de jeu (1) SIGNATURE :
☐ Dans la journée ☐ Aux heures des repas
☐ Le samedi ☐ Le dimanche ☐ Le lundi.

(1) Rayer les mentions inutiles

DÉCOUPER



SUBBUTEO

le passionnant jeu de tactique, d'adresse et de mouvement qui reproduit la véritable partie de football.

Il est basé sur les règles de la F.I.F.A. Organisez des Championnats en vous adressant à :



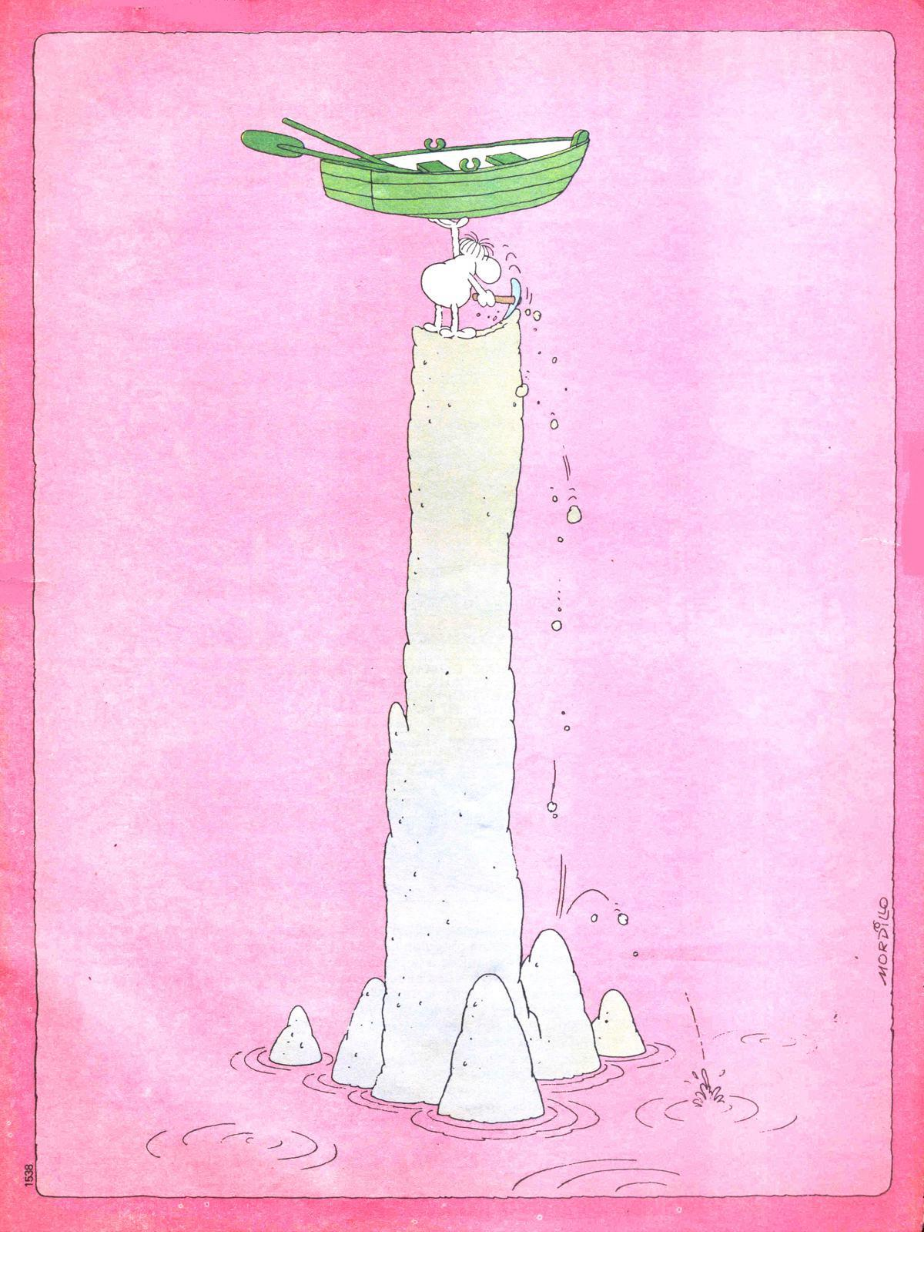
DELACOSTE - B.P. n° 377
75122 PARIS - Cédex 03

SUBBUTEO

Football de table est en vente chez tous les détaillants portant ce panonceau.



Distributeur exclusif

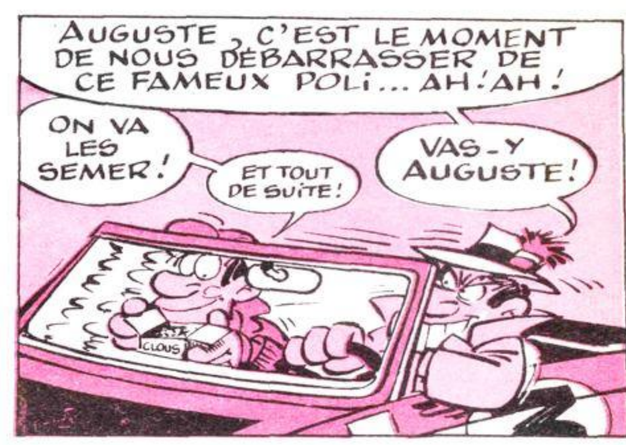

MORDILLO



PRESENTE LE RALLYE FOU, FOU, FOU DE POLI

2e épisode : tel est pris qui croyait prendre













(POLI) TABARY (STIL) M.I.C DELINX (À SUIVRE).

Résumé de la 1re bande : POLI et STIL à bord de leur Dune Buggy effectuent leur premier tour de rallye. Une Lancia les suit de près, bien décidée à leur mener la vie dure. Un vilain tour se prépare...

Cette fois-ci, POLI s'en sort bien. Mais la course est loin d'être finie et lui réserve d'autres surprises... Pour concourir, POLI a choisi le plus rude circuit POLISTIL : le circuit RALLYE POLICAR à virages relevés à 90° et compliqué de 2 dos d'âne redoutables. POLISTIL en a bien d'autres à te présenter.

La série Dromocar : des circuits simples mais drôles comme le DM 705, le « Walt Disney » et le circuit « BOB ».

La série Policar : des pistes plus longues et plus complexes dont les vedettes sont les circuits A2 et A3 et le circuit à bosses Dune Buggy.

Tous sont passionnants à conduire et très robustes. Tu peux les agrandir, les modifier à volonté et y adapter les voitures et accessoires de ton choix. Tous sont vendus dans un coffret où rien ne manque .

A propos de vainqueur, souhaitons bon courage à POLI et rendez-vous au prochain tour : la semaine du 9 décembre.

LE CIRCUIT-CHARADE DE POLI

• Mon premier est l'un des 12 apôtres • Mon second s'amuse • Mon troisième est un moyen de locomotion • Mon tout est un circuit français très célèbre.



DES JOUETS POUR MIEUX JOUER

Tu trouveras les motos, les voitures, les circuits et tous les jouets POLISTIL à Paris et en province, dans les grands magasins et dans les magasins de jouets.

Réponse : Paul Ricard



Jouer au football bien au chaud quand il pleut dehors.

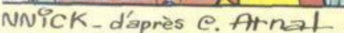
Jouer au football avec ta petite sœur sans risquer de lui faire mal.

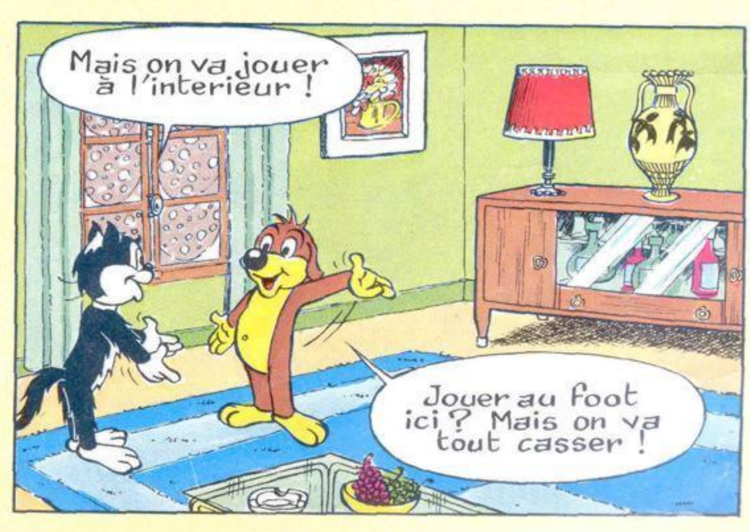
Jouer au football sur la table de la salle-à-manger sans que Maman ne se fâche.

Voici trois bonnes raisons d'acheter PIF samedi prochain.

DEUX JOUEURS DE FOOTBALL, UN BALLON : LE PROCHAIN GADGET DE PIF.









UN ARBRE

UN FLEUVE OU UN CANAL

UN OISEAU

UN ECRIVAIN OU UN POETE

UNE FLEUR OU UNE PLANTE

UNE VILLE DE FRANCE

UN INSTRUMENT DE MUSIQUE

UN VETEMENT

UN DEPARTEMENT

UN PEINTRE OU UN SCULPTEUR

UNE PARTIE DU CORPS HUMAIN

UN OUTIL

UN ANIMAL

UN POISSON

UN PERSONNAGE HISTORIQUE

UNE VERTU

UN PRENOM MASCULIN

UN PAYS

UN PRENOM FEMININ

UNE VILLE ETRANGERE

UN CHANTEUR OU UNE CHANTEUSE